

Tartu Ülikool  
Sotsiaalteaduste valdkond  
Psühholoogia instituut

Meeri Ott  
MUINASJUTUELEMENTIDE MEELDEJÄTMINE  
Uurimistöö

Juhendaja:  
Kenn Konstabel, PhD

Tartu 2019

## Muinasjutuelementide meeldejätmise

## Kokkuvõte

Uurimistöö keskendub küsimusele, kas skeemid “tavalisest” muinasjutust võivad mõjutada kuuldu muinasjutu hilisemat mäletamist ja reproduktsiooni põhikooliõpilastel. Uurimistöö eesmärgiks on katse abil teada saada, kas muinasjutu loogikale omased elemendid ja tegurid taastatakse õigesti. Hüpoteesiks on, et muinasjutu loogikale tavalised elemendid ja tegurid reprodutseeritakse kõige suurema tõenäosusega täpselt, ebatavalised ja ebaloogilised detailid meenuvad ebatäpselt või muutunud kujul. Empiirilise osa aluseks on küsimustikud ja kirjutised, mida analüüsiti. Analüüsimisel kasutati kvantitatiivseid (logistiline regressioon, üldised lineaarsed mudelid ja konfiguratiivne sagedus analüüs) ja kvalitatiivseid meetodeid. Valimiks olid 4.-8. klassi õpilased viiest Eesti koolist (Tartu ja Tartumaa). Valimi suuruseks oli 130 õpilast. Katsete tulemused olid nii hüpoteesi kinnitavad kui ka hüpoteesile vastu.

**Märksõnad:** mäletamine, meeldejätmise, reproduktsioon, muinasjutud, põhikooli õpilased, skeemid

## Remembering the elements of a fairy tale

### Abstract

The research focuses on the question of whether schemes of "normal" fairy tale can affect the later remembering and reproduction of the fairy tale heard by primary school students. The aim of the research is to find out, whether the elements and factors inherent in the logic and schema of the fairy tale are correctly recreated. The hypothesis is that the usual elements and factors of fairy-tale logic are most likely to be reproduced accurately, unusual and illogical details resemble inaccurately or in an altered form. The empirical part is based on questionnaires and writings that were analyzed with quantitative (logistic regression, general linear models, and configural frequency analysis) and qualitative methods. The sample consisted 130 of 4<sup>th</sup> and 8<sup>th</sup> grade pupils from 5 schools (Tartu and Tartu county). The results of the tests confirmed and disproved the hypothesis.

**Keywords:** remembering, reproduction, recalling, fairy tales, middle schoolers, schemes

## Sissejuhatus

Käesoleva uurimustöö eesmärgiks on välja selgitada, kas muinasjutu loogikale omased elemendid ja tegurid taasluuakse suurema tõenäosusega õigesti võrreldes ebaloogiliste ja ebatavaliste elementidega. Läheneme küsimusele läbi Bartletti (1920) ja Andersoni (1923) pakutud muinasjutu taasloomise printsiipide ja Olriki (1908) eepiliste seaduste.

Frederic Charles Bartlett (1886-1969) uuris 20. sajandi alguses, kuidas rahvajutud muutuvad taasloomise käigus (Bartlett, 1920). Ta tahtis leida, kas rahvajuttude muutumise protsessis on mingeid printsiipe, korduvaid mustreid. Tema uurimuse keskmes oli reproduktsioon – katseisikutel paluti jutustada enda mälu järgi muinasjutt, mida nad olid kuulnud teiselt katseisikult või katse läbiviijalt. Katse teises versioonis sama inimene jutustas sama muinasjuttu mitu korda.

Jutt mida katses kasutati oli oma päritolult väljastpoolt läänelikku loogikat ja mõtlemist. Muinasjutu edasijutustamisel kadusid muinasjutust katseisikute lääneliku mõistmise seisukohast ebaolulised, võõrad ja ebameeldivad asjad. Edasijutustamisel muudeti eelmainitud asjad tuttavamaks ja ratsionaalsemaks. Selgus, et muinasjutt muutus kõige rohkem nende aspektide poolest, mida katseisik proovis muuta ratsionaalsemaks. Bartlett rõhutab, et selliste aspektide väljajätmine ja muutmine ei ole sugugi juhuslik, vaid tuleneb sotsiaalsühholoogilistest teguritest. Näitena toob ta juhtumi, kus katseisik asendas jutustuses hüljeste püüdmise kalalkäiguga. Üldine idee oli meeles, kuid katseisik toetus oma teadmistele maailmast ja asendas tundmatu juhtumi oma kultuurile tavalisemaga (Sulin ja Dooling, 1974. lk 255).

Üks võimalik seletus püüule muinasjuttu loogiliseks muuta on indiviidi olemasolev skeem muinasjuttudest. Skeemid, olles kõrgema taseme kognitiivsed struktuurid, mõjutavad seda, kuidas varasemat informatsiooni uuega suhtesse seatakse nii tajus, keeles, mõtlemises kui ka mälus (Brewer ja Nakamura, 1984. lk 2). Bartlett arendas oma katsete põhjal skeemide teooria ja esitles selle oma 1932. aasta raamatus “Remembering”. Tema fundamentaalseks oletuseks on, et kõik uus informatsioon suhestub skeemides leiduva varasema informatsiooniga. Tema katsetes tegid katseisikud materjali meenutades palju vigu ja Bartlett pidi seda tõestuseks sellest, et skeemid ei ole pelgalt passiivsed protsessid, vaid individid proovib aktiivselt suhestada uut informatsiooni skeemidega, mis põhjustab mäluvigu. Tema katsetest selgus ka, et individid mäletasid paremini

informatsiooni, mis oli ühenduses loo aluseks oleva teema või süžeeaga. (Brewer ja Nakamura, 1984. lk 9; 47).

Paljud katsed on näidanud, et informatsioon, mis sobitub olemas olevate skeemidega, on paremini meenutatav kui informatsioon, mis ei ole lihtsasti sobitav skeemidega. Seda väidet tõestavad näiteks Ebbingausi (1885/1964) katsed, kus katseisikud meenutasid paremini lüürilisi luuletusi kui tühjastühja materjali; katsed, kus meenutati standardiseeritud teksti, paremini kui ebaselget teksti (Brent, 1969; Chiesi, Spilich, ja Voss, 1979) ja organiseeritud piltide parem äratundmine võrreldes mitteorganiseeritud piltidega (Mandler ja Johnson, 1977). Indiviidid, kellel on arenenum skeem millestki, saavad paremini hakkama sama teemaga seotud materjali meenutamisel – Chiesi, Spilich, & Vossi (1979) katse on hea näide sellest. Katseisikud, kellel oli varasemalt paremad baasteadmised pesapallist, suutsid meenutada pesapallist räägitud teksti täpsemalt võrreldes katseisikutega, kelle baasteadmised ei olnud sama laiaulatuslikud (Brewer ja Nakamura, 1984. lk 45-47).

Brewer ja Nakamura (1984. lk 51-52) rõhutavad siiski oma skeemide iseloomu ja funktsioonide artiklis, et uue informatsiooni ja mällu salvestamise protsess oleneb ka sellest, kuidas uus informatsioon suhestub varasemate skeemidega. Nad teevad vahet sellel, kas skeemi mitte sobituv informatsioon on skeemi puhul ebaoluline või vasturääkiv. Näiteks on lugu autode võidusõidust. Kui loos mainitakse ebaoluline informatsioon (juht viskas maha kommipaberi), oletatavalt ei jää selline lugeja/kuulaja mällu nii hästi. Kui loos siiski mainitakse, et üks võidusõidu vaatajatest näitas autot näpuga ja see muutus suureks 'Twinkieks', on tõenäoline, et lugeja/kuulaja mäletab seda juhtumi meenutamise ajal. Lugejatel, kellel ei ole asjakohaseid varasemaid teadmisi või kes ei oska luua seoseid uue ja vana informatsiooni vahel, on raskusi tekstist aru saamisel ja selle mäletamisel (Carpenter ja Just, 1986; Wilson ja Anderson, 1986 – viidatud tekstis Robbins, 1994).

Varasem informatsioon võib ka muuta uue informatsiooni meenutamist. Sulin ja Dooling (1974) korraldasid katse, kus õpilastele anti lugemiseks tekst. Osale õpilastest öeldi, et tekstilõik käsitles tuntud inimest, Helen Kellerit või Adolf Hitlerit; osale õpilastele öeldi, et tekstilõik käsitleb fiktiivsed tegelast, Carol Harrisi või Gerald Martinit. Kui katseisikutele oli öeldud, et nad loevad kuulsusest, meenutasid nad jutust olnuid fakte valesti. Katseisikud tundsid valesti ära mitte-esinenud lauseid, kus näiteks teatati peategelase pimedusest. (Sulin ja Dooling, 1974).

Kui lastel on juba moodustunud selged skeemid muinasjuttudest, siis kõrvalekalded skeemist võivad tekitada substantsiaalse mälu hälbeid. Substantsiaalse mälu hälbed avalduvad näiteks sellena, et inimestel on tendents mäletada minevikku argisemana, tüüpilisemana ja loogilisemana, kui see olla

võis (Gleitman, Gross ja Reisbeg, 2011. lk 320-322). Selles katses võiks see tendents avalduda muinasjutu valesti meenutamisel. Bruno Bettelheim (2007. lk 14) väidab, et positiive peategelase seiklus ja õnne saavutamine ei ole kuulaja jaoks ainult konkreetseid tegevused, vaid kujundid, mis jäävad meelde.

Möödunud sajandi 20-30ndatel aastatel Tartu Ülikoolis töötanud folklorist Walter Anderson (1885-1962) korraldas Bartlettist inspireerituna samasuguseid katseid. Nii-öelda telefonimängu põhimõttel läbiviidud eksperimendi käigus jutustatud variant kaugenes järk-järgult algkujust. Tulemuste põhjal Anderson väitis, et loo ühekordne kuulmine ei ole piisav selleks, et algkuju rekonstrueerida. Tema rahvajuttude enesekontrolli seaduse järgi peab isik kuulma lugu mitu korda ja soovitatavalt ka mitmest erinevast allikast (mitme allika printsiip), et isikud hakkaksid jutustades püüdlema autentse ja loogilise algkuju rekonstrueerimise poole (Anderson, 1923 - viidatud Seljamaa, 2007). Seadus selgitab ka, et tavaliselt tuleneb rahvajuttude varieerumine jutustajate mäluvigadest. Anderson on lisanud oma teooriasse ka muinasjutud, mille puhul enesekontrolli seadus ei käivitu, kuid rõhutab selliste juttude erandlikkust (Seljamaa, 2017. lk 902-904). Andersonile teooriale on ka vastu väideldud, näiteks Albert Wesselski (1931) sai oma katsest tulemuse, et isegi üldiselt hästi tuntud muinasjutt (Uinuv kaunitar) ei suutnud säilida ilma tähenduslike muutusteta. (Wesselski, 1931. lk 127-131 - viidatud tekstis Bottigheimer, 2003).

Soome folklorist Antti Aarne uuris ka muinasjuttude muutumisi ja seaduspärasid. Tema lõi koos Stith Thompsoniga (1910) rahvajuttude tüübikataloogi, mis on abivahendiks erinevate juttude jaotamiseks ja liigitamiseks, määratledes erinevate jututüüpide jaoks olulised süžeed ja elemendid. Aarne jagab Bartlettiga arvamust, et inimestel on jutustustes kalduvus asendada võõrad elemendid tuttavatega (Seljamaa, 2007. lk 901).

Muinasjutu variatsioonide ja elementide muudatusi konstrueerides toetusime folklorist Axel Olrik'i (1846-1917) eepilistele seadustele. Olrik (1908) on sõnastanud 16 kompositsioonilist ja stilistilist seadust, mis kehtivad reeglina kõikides eepilistest juttudes, sealhulgas muinasjuttudes. Tema seaduste hulka kuuluvad näiteks jutu lihtsuse seadus, jutuloogika seadus ja skemaatilisuse seadus. Jutu lihtsuse seadus määrab selle, et juttu on tavaliselt väike hulk tegelasi või tegureid ja juttu on oma olemuselt lihtne meeles hoida; jutuloogika seaduse järgi pole juttu motiveeritud, mil pole mõju süžeele ja jutt areneb loogiliselt; skemaatilisuse seaduse all mõeldakse seda, et tegelastel on vaid vajalikud omadused ja puuduvad detailsed kirjeldused – kõik mainitu on oluline jutu sisule. Olriki usk, et seadused mõjutavad seda, kuidas jutte mäletatakse. Olriki seaduste kinnituseks võib tuua näiteks Trousdale uurimuse (1989), kus ta analüüsis laste muinasjuttude edasijutustamisi enne ja pärast seda, kui lapsed

olid kuulnud või näinud erinevat versiooni samast loost. Trousdale'i leidis, et lapsed vajavad muinasjutu lõppu halva tegelase karistamist. Isegi lapsed, kes olid kuulnud/näinud muinasjutust versiooni, kus halba tegelast ei karistata, olid palutud edasijutustamisele lisanud muinasjutu lõppu halva tegelase karistamise.

Ruth B. Bottigheimer (2003) on kirjutanud muinasjuttude olemusest: nende teemad on lihtsad, vaesusest rikkusesse ja hea võit kurja vastu. Muinasjuttude tegelasi kirjeldatakse monotoonselt ja lihtsustatult – head tüdrukud on ilusad ja töökad ning head poisid nägusad ja lahked (Bottigheimer, 2003. lk 57).

### *Eesmärk ja hüpoteesid*

Käesolevas uurimustöös otsustasime kasutada eksploratiivset lähenemist ehk uurisime ning katsetasime, kuidas teemat võiks tulevikus edasi uurida. Püstitatud probleemile lähenesime katse abil – püstitasime erinevatest teooriatest lähtudes hüpoteese ja koostasime varasemate teooriate ja katsete (Orik, 1908; Bartlett, 1920; Anderson 1923; Johansson & Hannula, 2014) abil protseduuri, millega lootsime nähtust vaadelda.

Antud uurimustöö eesmärgiks on välja selgitada, kas muinasjutu loogikale omased elemendid ja tegurid taasluuakse suurema tõenäosusega õigesti võrreldes ebaloogiliste ja ebatavaliste elementidega. Kas Bartletti ja Andersoni pakutud printsiibid ja seadused mõjutavad laste muinasjuttude reproduktsiooni?

Hüpoteesideks on, et

- (I) muinasjutu loogikale tavalised elemendid ja tegurid taasluuakse suurema tõenäosusega täpsel kujul, ebatavalised ja ebaloogilised detailid meenuvad ebatäpselt või muutunud kujul, ja
- (II) vanemad katseisikud kalduvad taaslooma muinasjutu kasutades skeeme ehk nõ loogilisemalt, kui nooremad katseisikud ja

Globaalseks hüpoteesiks on, et asjad jäävad loogilisuse järgi meelde ja seda tendentsi võimendavad muinasjuttudest olemas olevad skeemid.

Kogutud andmed ja tulemused omandavad tõenäoliselt selgema tähtsuse alles edaspidise uurimise

käigus, kuid juba esmane analüüs annab aimu sellest, milliseid hüpoteese on võimalik teemal püstitada ja mis suunas edasi liikuda. Kui hüpoteesid leiavad kinnitust, siis võib teadmisi arendada mitmes erinevas suunas: kas ja kuidas muinasjutud võivad mõjutada teisi psühholoogilisi nähtuseid?

## Meetod

### *Taustamaterjal ja sellega töötlemine*

Uurimuse esimese ja katseid ettevalmistava osana lugesime läbi Eestis kogutud variandid muinasjutust “Vaeselaps ja peretütar” (ATU 480). Siin jututüübi kirjeldus raamatust ‘Monumenta Estoniae Antiquae V. Eesti Muinasjutud – I:1 Imemuinasjutud (Järv, Kaasik, ja Toomeos-Orglaan, 2009):

#### “ATU 480: Vaeselaps ja peretütar

*Tegu on Eestis kõige enam üles kirjutatud imemuinasjutuga 237 var. Nagu teisedki vaeslaps-peretütrel tsükli muinasjutud järgib nn tasu- ja karistusmuinasjuttudele omast liitstruktuuri (vastandavat paralleelismi): esitatakse kaks sarnast süžeeäiku, millest esimeses tegutseb positiivne kanglane kõlbeliselt õigesti, teises jutupooles negatiivne kanglane aga valesti.*

*Muinasjutt on Euroopas laialt levinud ning selle süžeed on seostatud ka kirjandusest hästi tuntud vendade Grimmide muinasjutuga „Emand Holle”, mis on eesti traditsiooni vähe mõjutanud.*

*Jutus „Kullakast ja tõrvakast” (151, or-s pealkiri puudub) muutub eideke pärast puhtakspesemist nooreks; kuna muinasjutu puhul on loogikast olulisem vastandus-printsip, siis järgnevas peretütrelga stseenis on eideke taas vana. Süžee on tüüpiline tunnuslikult didaktiline (Bengt Holbeki järgi nn lastemuinasjutt), mispärast koguja on pidanud tarvilikuks lõpetada see kahe õpetliku vanasõnaga.”*

Variandid saime kätte Eesti Rahvaluule Arhiivist, asutuse juhataja Risto Järve abil. Variante on kokku 237. Variante lugedes sisestasime enda ülesehitatud tabelisse järgmised seigad: kes on peategelasteks, kuidas peategelasi kirjeldatakse, kuidas tegelased saavad “teise maailma”, millised abiküsiad esinevad loos, kuidas tegelased käituvad abiküsiatega, mida ‘hea’ tegelane saab tasuks, mida ‘halb’ tegelane saab karistuseks, kas loos esineb saun, rääkivaid loomi (kui jah, siis milliseid), rääkivaid elutuid asju (kui jah, siis milliseid) ja lisaks teisi oluliselt tunduvaid seikaid (nt variandis mjp01670 tuli tasuks saadud karp anda isale, variandis mjp0381 teiseks peategelaseks ei olnud peretütar, vaid perenaine). Pärast kõikide muinasjuttude lugemist, koostasime tabeli alusel ühendversiooni – kõigist elementidest oma sageduselt kõige tavalisem variant. Ühendversiooni koostamisel saime abi folklorist Elo-Hanna Seljamaalt. Tema kinnitab, et meie loodud muinasjutt on piisavalt “autentne” ja



vastab folkloristikas uuritud “tavalistele” muinasjutu seaduspärasustele.

Ühendversiooni alusel koostasime kaks versiooni, mida katsetes kasutati (Lisa D). Mõlemas versioonis muutsime viit elementi ja lisasime ühe täitsa uue elemendi. Versioonis 2 jätsime ühe elemendi välja loo teises pooles. Muutuste taustaks kasutasime folklorist Axel Olriki eepilisi seadusi ja üldiseid rahvajuttude seaduspärasusi. Eesmärgiks oli vahetada loogilisi elemente ja funktsiooni mitteloogiliste vastu või tavaline ebatavalise vastu. Versioonis 1 vahetasime näiteks õunapuu tegelase apelsinipuu vastu (tuttava elemendi vahetamine võõramaks), hea tegelane muutub “preemiaks” koledamaks (loogiline jutu edasiarendus ebaloogiliseks) ja halb tegelane aitab kaht vastu tulevad tegelast, kuid ühele ütleb, et tal ei ole tema jaoks aega (jutu jätkuvuse ja kolmesuse asendamine muinasjutule ebatavalise jutukäigu vastu). Versioonis 2 vahetasime näiteks lehma tegelase pühvliks (tuttava elemendi vahetamine võõramaks), head tegelast kirjeldatakse halbade isiksusejoontega ja halb tegelane muutub “karistuseks” ilusamaks.

Mõlemas versioonis lisasime ka loo edasiarengu poolest “üleliigse” elemendi. Versioonis 1 vaesetütre tegelane leiab tee pealt hariliku pliiatsi, mida hiljem loos enam ei mainita. Versioonis 2 peretütre jõudes maja juurde, mainitakse et “maja ümber oli palju ilusaid lilli”. Muinasjutud jälgivad tavaliselt seaduspärasust, et loos ei mainita midagi üleliigset. Axel Olriki järgi määrab skemaatilisuse seadus, et kõik loos olev peaks olema oluline jutu sisule. Üleliigsed elemendid ja motiivid lähevad vastu ka jutuloogika seadusele, mis määrab selle, et jutus pole motiive, mil pole mõju süžeele.

Versioonis 2 jätsime ka ühe elemendi loo teisest osast ära. Algses loos nii vaeselaps kui ka peretütar kohtuvad täpselt samade tegelastega. Meie muudetud versioonis vaeslaps kohtub lambaga, kuid peretütre puhul lammast isegi ei mainita.

### *Osavõtjad*

Katses osales 130 õpilast kokku viiest Tartu ja Tartumaa koolist. Valimi kriteeriumiks oli, et katseisik õpib neljandas või kaheksandas klassis eesti õppekeeleka koolis. Valim koostati võttes ühendust kõikide Tartu põhikoolidega ja Nõo põhikooliga. Aine- ja klassiõpetajad, kelle kavassee mahtus katses osalemine, pakuti võimalust katses osalemiseks.

Kõikidelt katses osalenud isikutelt nõudsime seaduslike esindaja kirjalikku nõusoleku. Katseisikute seaduslikele esindajatele oli saadetud enne katse toimumist informeerimise ja teadliku nõusoleku leht, kus selgitati ka uuringu üldist sisu ja käiku. Lehes selgitati katseisiku(te) õigused ja toodi eraldi

välja tulemuste konfidentsiaalsus ja käsitlemist puudutavad olulised aspektid. Muuhulgas selgitati, et katseisikul on igal ajahetkel võimalik testi täitmine pooleli jätta ja katses osalemisest loobuda.

Enne katseid tegime veel küsimustiku, mida katsetes kasutati. Esimeses osas on teksti mõistmise ülesanne (Lisa B). Ülesande saime veebilehelt miksike.ee (<http://www.miksike.ee/documents/main/lisa/3klass/2ilma/kunstnik.htm>), kus pakutakse vabalt kasutatavaid keele teste koolidele ja õpetajatele. Teine osa koosneb küsimustikust selle kohta, kui tihti katseisikud vabal ajal muinasjuttudega kokku puutuvad. Küsimustiku eeskujuna kasutasime Juha Johanssoni ja Markus S. Hannula uurimuses “How do Finnish children express care and justice in comic strips and written narratives?” (2014) kasutatud sarnast küsimustikku. Tõlkisime ja kohandasime nende küsimused selle katse kontekstile sobivaks. Küsimustiku abil loodame teada saada, kas muinasjuttudega rohkem kokku puutunud lastel on kujunenud selgem ettekujutus muinasjuttude skeemist.

### *Katse*

Katses luges õpetaja klassile ette ainult ühe muinasjutu versiooni (versioon 1. või versioon 2.), mis oli varasemalt valitud juhuslikult. Õpetajaid oli varasemalt juhendatud, et nad loeksid jutu omaette paar korda läbi, et muinasjutt oleks neile tuttav ja tekstist ei tuleks üllatusi, mis võiks mõjutada ettelugemist. Ettelugemisel sooviti, et õpetajad loeksid teksti aeglases tempos ja monotoonsetl. Enne ettelugemist tuli õpetajatel mainida õpilastele, et nad keskenduksid, kuna kuulnud tekstiga seoses tehakse hiljem ülesanne.

Ettelugemisest kaks päeva hiljem paluti õpilastel kirjutada muinasjutt võimalikult täpselt mälu järgi üles. Igale õpilasele anti küsimustik, kus esimene paber oli tühi (muinasjuttu üleskirjutamise jaoks). Teisel paberil oli lühike tekstilõik pealkirjaga “Kunstnik Külma” ja teisel pool kuus küsimust tekstilõigu kohta (nt. Millal valmivad kunstnikul kõige põnevamad teosed?) ja viis küsimust üldisemalt muinasjuttude kohta (nt. Kui tihti Sina ise loed muinasjutte?) (Lisad B ja C). Enne küsimustikute jagamist, seletas õpetaja õpilastele, kuidas küsimustiku täita. Lastel näiteks palutakse lehele oma nime mitte kirjutada, et vastused püsiksid anonüümsetena.

Osalevate klasside õpilastel, kes ei soovinud uuringus osaleda, lasti uuringu läbiviimise ajal teha midagi muud (vastavalt õpetaja juhistele) või siis osaleda katse tegevuses, kuid mitte oma kirjalikku

tööd ära anda või töö ära andmisel selgeks teha oma soov, et vastust edasipidises analüüsis ei kasutataks.

Osalevatel klassidel tuli katse jaoks varuda kaks õppetundi – üks ettelugemiseks (ca 10 minutit) ja teine, kaks päeva hiljem, kirjaliku vastamise jaoks (ca 45 min).

### *Andmete töötlemine –tabelid, analüüsid*

Järgmisena kogusime koolidest materjali kokku.

Esimene etapp ainese käsitlemises oli kõikide vastuste digitaliseerimine. Muinasjutud kirjutati sõnasõnaliselt üles ja testi ning küsimustiku vastused sisestati tabelisse. Lõime alguses kokku kolm tabelit: mõlemale muinasjutu versioonile oma tabel ja siis üks koondtabel, kus olid mõlemad versioonid.

Muinasjuttudest märkisime üles, millised vaatlusealused elemendid olid mainitud ja kui nad olid mainitud, siis millisel kujul – kas vastavalt kuuldud tekstile või vastavalt oletatud skeemile.

Muinasjutu versioonide tabelitesse kirjutasime elemendid numbritena, ehkki mõõdame neid muudatusi kvantitatiivselt 1- -1 meetodikal. Vaadeldavad elemendid/tegurid olid Versioon 1 puhul: kaevu hüppamine, apelsinipuu, harilik pliiats, vaeslaps muutub koledamaks, peretütar ei aita lammast, peretütar ja apelsinipuu ja naine. Elemendid kodeeriti numbriteks järgmise loogikaga: kui element oli vastuses sama kui kuuldus, sai elemendist 1. Kui element vastas (muinasjutu) skeemile (ehk kui element oli sama kui 'originaal loos'), sai elemendist -1. Kui elementi ei mainitud üldse, tuli tabelisse 0. Kui element esines muutunud kujul (näiteks pühvlist oli saanud piison), tuli tabelisse M. Selgitavaks näiteks:

Versioonis 1 muutub vaeslaps „tasuks“ koledamaks. Katseisik nr 58 kirjutas: *“Vanamemm ütles vali siit üks meelepärane kast tänuks. Vaeslaps valis kõige pisema ja läks koju. Nüüd muutus ta ilusaks”*. Katseisiku nr 58 vastus selle elemendi osas on -1. Katseisik nr 60 vastas järgmiselt: *“Vaenelaps valis kõige tagasihoidlikuma kasti. Ta jõudis koju ja ta avas kasti ja ta muutus veel koledamaks”*. Tema vastus vastab kuuldule ja seega tema vastuse element märgitakse tabelis kui 1.

Vaadeldavad elemendid/tegurid versiooni 2 puhul olid: peretütar virk ja ilus + vaeslaps halb, pühvel, vaeslaps peseb mudaga, peretütar ja pühvel, peretütar ei kohtu lambaga, maja ümber on palju ilusaid lilli ja peretütar muutub ilusamaks.

Kodeeritud elementidest tegime tabeli, kust on näha teatud vastusevariantide sagedus nii numbrina kui ka protsendina. Tekste sisestades panime tähele, et mingid vastused jäid selgesti pooleli. Nende elementide puhul märkisime EK – ei (jõudnud) kirjutada.

Kuna töö maht ei lubanud meil analüüsida täpsemalt igat elementi ja tegurit, otsustasime lähemalt analüüsida järgmisi elemente: headus ja ilu (peategelaste kirjeldamine), lehm ja pühvel, lammas, õunapuu ja apelsinipuu, ja preemia/karistus. Need elemendid leidsid mõlemast muinasjutu versioonist ja seega võimaldasid kõige lihtsamini versioonide omavahelist võrdlemist.

Kõigepealt analüüsisime elementide mainimise sagedust logistilise regressioonianalüüsiga. Selles analüüsi oli elemendi mainimine (ka teisenenud kujul, nt kui „pühvli“ asemel mainiti piisonit või apelsinipuu asemel samas rollis mandariinipuud või õunapuud) oli kodeeritud kui '1' ja mittemainimine '0'; sõltumatuteks tunnusteks olid klass (4. või 8.) ja jutuversioon (1 või 2). Selle analüüsi tulemused näitavad näiteks, kas vanemad õpilased või need, kellele oli ette loetud üks või teine jutuversioon, mainisid mõnda elementi sagedamini. Järgmisena tegime iga elemendi mainimise puhul üldise lineaarse mudeli. Selles analüüsis kodeerisime iga tunnuse '1', kui see esines taastatud muinasjutus nõ muinasjutupärasel kujul, st sellisel kujul, nagu on loo algversioonis (nt õunapuu; lehm; vaeslaps on ilus ja virk), '-1', kui see esines vastupidisel või muudetud kujul (nt apelsinipuu; pühvel; vaeslaps on kole ja laisk), ja '0', kui seda elementi üldse ei mainitud. Lineaarses mudelis (mida võiks nimetada ka ebatavaliselt parametrizeeritud dispersioonianalüüsiks) jätsime välja vabaliikme ning sõltumatuks tunnuseks oli vanuse ja muinasjutuversiooni kombinatsioon, mis oli teisendatud üheks tunnuseks (st „4. klass, 1. versioon“; „4. klass, 2. versioon“; „8. klass, 1. versioon“, „8. klass, 2. versioon“). Sellises mudelis näitavad regressiooniparameetrid iga grupi keskmist (kui keskmine on positiivne, siis oli vastavat elementi sagedamini mainitud muinasjutupärasel kujul, kui negatiivne, siis vastupidisel kujul) ning p-väärtus (olulisuse tõenäosus) näitab, kas selle grupi keskmine erineb oluliselt nullist.

Elementide 'headus ja ilu' ja 'preemia/karistus' (nii vaeselapse kui ka peretütre puhul) sooritasime veel konfiguratiivse sagedusanalüüsi. Konfiguratiivne sagedusanalüüs näitab, kas mingid tunnuste kombinatsioonid („konfiguratsioonid“) esinevad juhuslikult oodatust sagedamini („tüübid“) või väiksema sagedusega („anti-tüübid“).

Lisaks statistilikele analüüsiti elementide reprodutseerimist ka kvalitatiivselt. Elementide lahti seletused on leida Lisast E.

## Tulemused

Tabel 1. Üldine lineaarne mudel – tunnuste keskmised igas grupis ja nende statistiline olulisus

Tunnus / Grupp	4.1	8.1	4.2	8.2
Headus	0.40***	0.17	0.00	0.06
Ilu	0.13	0.11	-0.04	-0.47***
VL.Lehm	0.85***	0.89***	-0.18	-0.33**
PT.Lehm	0.70***	0.76***	-0.20	-0.31*
VL.Lammas	0.81***	0.83***	0.77***	0.73***
PT.Lammas	0.63***	0.65***	0.56***	0.34***
VL.Õunapuu	-0.79***	-0.83***	0.96***	0.97***
PT.Õunapuu	-0.60***	-0.65***	0.83***	0.97***
VL.PreemiaIlle	0.07	0.18	0.23*	0.48***
PT.Preemia	-0.22**	-0.38**	0.095	0.52***

Märkus. 4.1 = 4. klass, 1. versioon; 8.1 = 8. Klass, 1. versioon; 4.2 = 4. klass, 2. versioon; 8.2 = 4. Klass, 2. versioon

Tabel 2. Logistiline regressioon - kas elemente mainiti versioonides võrdset

	OR	SE(OR)	z	p		OR	SE(OR)	z	p
<b>Headus</b>					<b>Ilu</b>				
Vabaliige	0.53	1.32	-2.29	0.02188	Vabaliige	0.40	1.34	-3.18	0.00147
Klass (8. vs 4.)	0.82	1.47	-0.50	0.61524	Klass (8. vs 4.)	2.20	1.46	2.06	0.03924
Versioon (2 vs 1)	1.75	1.46	1.48	0.13959	Versioon (2 vs 1)	1.73	1.46	1.44	0.14988
<b>VL.Lehm</b>					<b>PT.Lehm</b>				
Vabaliige	5.48	1.46	4.52	0.00001	Vabaliige	1.46	1.32	1.36	0.17259
Klass (8. vs 4.)	1.88	1.80	1.07	0.28397	Klass (8. vs 4.)	2.84	1.57	2.32	0.02027
Versioon (2 vs 1)	0.93	1.72	-0.13	0.89341	Versioon (2 vs 1)	1.33	1.51	0.70	0.48641
<b>VL.Lammas</b>					<b>PT.Lammas</b>				
Vabaliige	5.65	1.44	4.74	0.00000	Vabaliige	1.74	1.32	2.00	0.04546
Klass (8. vs 4.)	0.97	1.57	-0.07	0.94661	Klass (8. vs 4.)	0.65	1.46	-1.13	0.25832
Versioon (2 vs 1)	0.46	1.59	-1.68	0.09224	Versioon (2 vs 1)	0.47	1.45	-2.03	0.04218
<b>VL.Õunapuu</b>					<b>PT.Õunapuu</b>				
Vabaliige	5.62	1.46	4.55	0.00001	Vabaliige	1.33	1.31	1.05	0.29243
Klass (8. vs 4.)	0.67	1.77	-0.69	0.49109	Klass (8. vs 4.)	1.35	1.51	0.73	0.46255
Versioon (2 vs 1)	2.66	1.82	1.63	0.10297	Versioon (2 vs 1)	2.08	1.50	1.82	0.06881
<b>VL.PreemiaIlle</b>					<b>PT.Preemia</b>				
Vabaliige	0.13	.47	-5.20	0.00000	Vabaliige	0.20	1.41	-4.68	0.00000
Klass (8. vs 4.)	2.41	1.54	2.03	0.04192	Klass (8. vs 4.)	3.08	1.51	2.73	0.00628
Versioon (2 vs 1)	2.68	1.56	2.21	0.02715	Versioon (2 vs 1)	1.62	1.51	1.16	0.24508

Märkus tabelile 2. Muinasjutuelementide (nt PT.Preemia) selgitused on Lisas E

Tabel 3. Elementide protsentuaalne sagedus

4. klass					8. klass				
V1		V2			V1		V2		
Headus					PT.Lehm				
--	0,0	0,0	0,0	8,3	--	0,0	3,6	0,0	8,3
-1	0,0	17,9	0,0	22,2	-1	0,0	7,1	0,0	33,3
0	60,4	60,7	83,3	41,7	0	27,1	28,6	22,2	0,0
1	39,6	17,9	16,7	27,8	1	58,3	7,1	72,2	27,8
M	0,0	3,6	0,0	0,0	EK	10,4	7,1	5,6	0,0
Ilu					M	0,0	3,6	0,0	22,2
--	0,0	0,0	0,0	8,3	S	0,0	0,0	0,0	2,8
-1	10,4	17,9	11,1	52,8	S(-1)	0,0	14,3	0,0	0,0
0	66,7	67,9	66,7	25,0	S(1)	4,2	14,3	0,0	2,8
1	22,9	14,3	22,2	11,1	S(M)	0,0	14,3	0,0	2,8
M	0,0	0,0	0,0	2,8	PT.Lammas				
VL.Lehm					--	0,0	3,6	0,0	8,3
--	0,0	0,0	0,0	8,3	0	29,2	39,3	33,3	58,3
-1	0,0	28,6	0,0	33,3	1	54,2	7,1	61,1	27,8
0	14,6	17,9	11,1	0,0	EK	10,4	7,1	5,6	27,8
1	85,4	32,1	88,9	30,6	M	2,1	0,0	0,0	0,0
M	0,0	21,4	0,0	27,8	S(1)	4,2	42,9	0,0	2,8
VL.Lammas					PT.Õunapuu				
--	0,0	7,1	0,0	8,3	--	0,0	3,6	0,0	8,3
0	14,6	25,0	16,7	19,4	-1	39,6	0,0	44,4	0,0
1	83,3	67,9	83,3	69,4	0	31,2	14,3	33,3	2,8
M	2,1	0,0	0,0	2,8	1	2,1	21,4	0,0	75,0
VL.Õunapuu					EK	10,4	10,7	5,6	5,6
--	0,0	0,0	0,0	8,3	M	12,5	0,0	16,7	0,0
-1	70,8	0,0	83,3	0,0	S	0,0	0,0	0,0	2,8
0	16,7	3,6	16,7	2,8	S(-1)	4,2	0,0	0,0	0,0
1	2,1	96,4	0,0	88,9	S(1)	0,0	50,0	0,0	5,6
M	10,4	0,0	0,0	0,0	PT.Preemia Ilu				
Harilik pliats					--	0	3,6	0	8,3
0	89,6	100,0	100,0	100,0	-1	18,8	7,1	33,3	5,6
1	10,4	0,0	0,0	0,0	0	66,7	53,6	55,6	27,8
VL.Preemia Ilu					1	0	14,3	0	47,2
--	0,0	3,6	0,0	8,3	EK	14,6	21,4	11,1	11,1
-1	4,2	0,0	0,0	2,8					
0	79,2	71,4	77,8	41,7					
1	10,4	21,4	16,7	47,2					
EK	6,2	3,6	5,6	0,0					

Märkus. Muinasjutuelementide (nt PT.Preemia) selgitused on lisas E

Kõikide tulemuste puhul, mis on esitatud versioonide kaupa, on märgitud **paksul kirjal**, mis tulemus vastaks versioonis kuuldud.

### Peategelaste kirjeldused

Tabel 4. Konfiguratiivne sagedusanalüüs elementidest 'Headus' ja 'Ilu'

Grupp	n	e	$\chi^2$	z	p
-1 -1	11	3.15	19.62	4.43	< 0.001
1 1	18	6.68	19.20	4.38	< 0.001
0 1	5	13.91	5.71	2.39	< 0.01
-1 0	2	7.44	3.98	1.995	0.023
0 0	55	42.94	3.38	1.84	0.033
1 -1	4	8.71	2.55	1.60	0.055
1 0	14	20.61	2.12	1.46	0.073
0 -1	15	18.15	0.55	0.74	0.230

*Märkus. Grupp -1-1 = Tegelase isikuomadusi kirjeldati negatiivselt, kuid väljanägemine ilus; 1 1 = Tegelase isikuomadusi kirjeldati positiivselt ja väljanägemine ilus;; 0 1 = Tegelase isikuomadusi ei mainita, kuid ilus väljanägemine mainitakse, -1 0 = Tegelase isiksuseomadusi kirjeldatakse negatiivselt, kuid väljanägemist ei mainita; 0 0 = Tegelase isikuomadusi ega väljanägemist ei mainita; 1 -1 = Tegelase isikuomadusi kirjeldati positiivselt, kuid väljanägemine kole; 1 0 = Tegelase isikuomadusi kirjeldati positiivselt, kuid väljanägemist ei kirjeldata; 0 -1 = Tegelase isikuomadusi ei kirjeldata, kuid väljanägemine kole*

Üks vaadeldavatest elementidest oli 'Headus', mille all pidasime silmas seda, kuidas on loos kirjeldatud peategelaste, vaeslapse ja peretütret, isiksust. Töös kasutatud nõ originaalloos on vaeslaps "virk, ilus ja helde kõigi vastu, seejuures veel hoolas ja tähelepanelik", peretütar jällegi "tige, laisk ja inetu". Loo versioonis 1 (edaspidi V1) jätsime isiksust kirjeldavad sõnad muutmata, versioonis 2 (edaspidi V2) pöörasime omadused teistpidi, tehes peretütrest hea ja vaeselapsest halva. 'Ilu' element on 'Headusega' sarnane, kuid rõhk ei ole tegelaste sisemiste omaduste kirjeldamisel vaid välistel. Originaalloos vaeslaps on "ilus", peretütar "inetu". V1s on omadussõnad jäetud õiget pidi, V2 on need vahetanud kohta.

Tabelist 1 on näha, et statistilist olulisust osutasid 'Headus' elemendi keskmine (0,4) grupis KL4V1 ja 'Ilu' elemendi keskmine (-0,47) grupis KL8V2. Tabel 1 näitab seega, et 'Headus' elementi mainiti keskmiselt oluliselt rohkem versioon 1 neljanda klassi vastajate hulgas ja 'Ilu' elementi vastati

vastupidiselt originaalloole (ehk et peretütar on ilus ja vaeslaps kole) versioon 2 kaheksanda klassi vastajate hulgas. Mõlemad vastavad kuuldule ehk nende elementide osas pruukisid vastajad mäletada elemente õigesti.

Tabel 3 näitab 'Headus' elemendi kohta, et kui omadussõnad olid ebaloogilised võrreldes terviklooga (V2), kirjutati tegelaste isiksuse kohta tihedamini midagi. V1s neljandast klassist katseisikud (edaspidi KL4) jätsid 60,4% kordadest kirjutamata tegelaste isiksuste kohta ja kaheksandast klassist katseisikud (edaspidi KL8) jätsid 83,3% kordadest. Võrdluseks V2s jätsid KL4 kirjutamata isiksuse omadussõnu 57% ja KL8 V2s jätsid kirjutamata ainult 41,7%.

'Headus' elementi ei olnud mäletatud valesti V1s, kus omadussõnad olid õigetpidi. 'Ilu' elementi siiski oli: KL4 10,4% vastustest kirjutas vastupidiselt ja KL8 11,1%. Seda omadust mäletati ka KL8 katseisikute puhul rohkem vastavalt kuuldule kui elementi 'Headus', isegi kui loos oli omadused 'ebaloogiliselt'. V1 KL8 mäletas 22,2% õigesti vastavalt tekstile ja V2 52,8%.

Tabel 4 näitab jällegi, et elementide 'Headus' ja 'Ilu' puhul leidis kolm oluliselt sagedamad gruppi kui mis ootus oli: sellised grupid olid -1 -1, 1 1 ja 0 1.

Kõige sageduselt tavalisemaks vastuseks oli siiski, et ei mainitud tegelaste väljanägemist ega isiksust: selliseid vastuseid oli kokku 55tk.

### *Kolm abivajajat*

Element 'VL.Lehm' vaatles seda, kas üheks tegelaseks kellega vaeselaps kokku saab, on lehm (V1) või pühvel (V2). Peretütre ja lehma vahelise suhte jaoks on eraldi element, PT.Lehm.

Tabel 1 näitab, et 'Lehm/Pühvel' elemendi keskmine oli statistiliselt oluliselt nullist erinev nii vaeselapse kui ka peretütre puhul kõikides gruppides, välja arvatud KL4V2 grupis. KL4V2 tulemus võib tuleneda sellest, et pühvli või lehma tegelase asemel kirjutasid osa katseisikutest (21,4%) mingi muu tegelase: näiteks piisoni, veise või vasika.

Tabelist 3 on näha, et loogilise elemendi puhul (V1, lehm) oli tegelane jäetud mainimata 11,1% korda, ebaloogilise (V2, pühvel) mitte kordagi. Lehma (V1) ei mäletatud kordagi valesti ja õigesti mäletati 85,6% KL4 hulgas ja 88,9% õigesti KL8 hulgas. See teeb elemendist selle katse ühe meeldejäävama loogilise elemendi. Pühvli (V2) oli mäletatud õigesti KL4s 28,6% ja KL8s 33,3%. Siinkohal peab



jälle tähele panema, et V2 vastustes esines lehma/pühvli asemel ka palju teisi variante ja sellistel juhtudel kodeeriti vastus kui 'M' (muutunud). Muutuneid tegelasi ei esinenud V1s.

Mõlemas versioonis oli järgmiseks tegelaseks lammas. Element 'VL.Lammas' vaatles seda, kas vaeselaps saab kokku lambaga. Nii V1s kui ka V2s kohtus vaeselaps lambaga, aitas teda ja jättis kõik püगतud villa lambale endale. Element 'PT.Lammas' vaatles, kas peretütar saab kokku lambaga. Siinkohal oli erinevus see, et V1s peretütar kohtub lambaga, kuid ei aita teda. V2s ei kohtu peretütar lambaga ega ühegi asendava tegelasega.

Tabel 3st võib näha, et V2 element 'PT.Lammas' puhul mäletasid kaheksandikud rohkem (ehk kuuldud jutule vastaselt), et peretütar kohtus lambaga: KL8 vastajatest 27,8% vastas niimoodi võrreldes KL4 vastajatest 7,1%. See sobitub töös püstitatud hüpoteesiga, et vanemad katseisikud pruugivad muinasjutu meenutades tugineda skeemidele, siinkohal järeldades seda, et kui esimene tegelane kohtub kolme abivajajaga, siis järgmine tegelane kohtub ka kolme abivajajaga.

Arvesse tuleb siiski võtta ka vastused, mis on kodeeritud kui S(1) – ehk siis, vastused, kus vastaja on kirjutanud, et peretütrel juhtus "sama" mis vaeselapselgi. Kui lugeda kokku 1'd ja S(1)'d siis mäletas KL4 50% juhtudel ja KL8 ainult 30,6% juhtudel, et ka peretütar kohtus lambaga. See leid ei sobitu eelmainitud hüpoteesiga.

V1s, kus peretütar kohtub lambaga, kuid ei aita teda, oli lammas jäetud peretütrel puhul mainimata 11 korral. Mõlema tegelase puhul oli lammas jäetud mainimata 9 korral. Suuremas osas vastustes oli siiski mainitud lammas mõlema tegelase puhul, ehk kuuldud muinasjutuga vastavalt – 38 korral.

V2s, kus peretütar üldse ei kohtu lambaga, oli valesti meenutamist rohkem. Õigesti juttu lamba elemendi puhul oli meenutatud 17 korda (ehk et vaenelaps kohtus lambaga, kuid peretütar mitte). Valesti meenutusi oli kokku 38 tükki. 13 vastuse puhul oli lammas jäetud mainimata mõlema tegelase puhul ja 25 korda oldi meenutatud, et nii vaenelaps kui ka peretütar kohtusid lambaga.

Kolmandaks aidatavaks tegelaseks on V1s apelsinipuu ja V2s õunapuu, nii vaeslapse (VL.Õunapuu) kui ka peretütrel (PT.Õunapuu) puhul. 'Õunapuu' elementi kaldusid meenutama õigesti suurem osa katseisikutest nii V1s kui ka V2s. Tabelist 3 näeb, et kui 'Õunapuu' element oli ebaloogiline (V1), siis on elementi rohkem meenutustes mainimata nii KL4 kui ka KL8 hulgas. Tabelist 3 näitab siiski, et nii elemendi olles õunapuu kui elemendi olles apelsinipuu, on elementi pigem meenutatud õigesti.

*Preemia/Karistus*

Elemendid 'VL.PreemiaIllu' ja 'PT.PreemiaIllu' vaatlesid seda, millise preemia/karistuse peategelane oma teekonna lõpus saab. Originaalloos vaeslaps "muutus veelgi ilusamaks" ja peretütar muutub "veelgi koledamaks ja inetumaks". V1 muutuvad mõlemad tegelased koledamaks ja V2 muutuvad mõlemad tegelased ilusamaks. 'VL.PreemiaIllu' elemendis oli siis V1 ebaloogiline – vaeselapse tegelane käitus terve loo tublisti, kuid muutus siiski nn preemiaks koledaks ja 'PT.PreemiaIllu' elemendis oli V2 ebaloogiline – peretütre tegelane muutub ilusamaks, isegi kui ei ole oma tegutsemisega seda teeninud.

Tabelist 3 näeb, et V1 vastustes meenutati vaeselapse koledamaks muutumist harva: KL4 katseisikutest mäletas seda elementi õigesti 4,2% ja KL8 katseisikutest 0%. Seda, et vaeslaps muutub lõpus ilusamaks, meenutas KL4 vastustest 10,4% ja KL8 16,7%, ehk mõlemas vanuses mäletati elementi rohkem valesti kui õigesti. Samas peretütre koledaks muutumist (isegi kui sobituks üldise muinasjutu loogikaga kokku) ei mainitud nii paljudel kordadel KL4 vastajatest - sellest kirjutas 18,8% .KL8 vastajatest kirjutas sellest siiski 33,3%.

Tabelist 3 võib ka lugeda, et V2 puhul KL8 vastused peretütre ilusaks muutumise osas ei lähe kokku töös esitatud hüpoteesiga, et mitteloogilist ei mäletata sama täpselt. KL4 vastajatest kirjutas 14,3% et peretütar muutub ilusamaks ja 21,4% vastajatest kirjutas, et vaeslaps läheb ilusamaks.

V2 puhul vastustes meenutati 10 korda 59 vastusest vaeselapse puhul õigesti nii loo alguses esitatud kirjeldus (vaeselaps kole) ja lõpus esitatud preemia (vaeselaps muutub ilusamaks). V1 puhul vastuseid, kus mõlemad elemendid oleks olnud õigesti meenutatud (vaeselaps on alguses ilus, kuid muutub loo lõpus koledamaks) ainult korra 62 vastuse hulgast.

Tabelist 5 on näha, et oluliselt esines rohkem kui juhuslikult seda, et vastajad meenutasid et vaeselaps oli alguses kole ja sai preemiaks ilusamaks. Samast tabelist näeb, et V1 muinasjutu ei mäletatu mõlema elemendi puhul kordagi õigesti: ehk siis et vaeselaps oli alguses ilus kuid muutus lõpus koledamaks.

V2 puhul vastustes meenutati 5 korda 59 vastusest peretütre puhul õigesti nii loo alguses esitatud kirjeldus (peretütar ilus) ja lõpus esitatud preemia (peretütar muutub ilusamaks). V1 puhul vastuseid, kus mõlemad elemendid oleks olnud õigesti meenutatud (peretütar kole ja muutub loo lõpus koledamaks) kolmel korral 62 vastuse hulgast. Tabelist 8 on näha, et juhtumid kus peretütart kirjeldati alguses ilusana, kuid lõpus ei mainitud midagi preemia kohta, on haruldasemad kui juhuslik vastus.

Versioon 1 ei kirjutatud kordagi, et peretütar oleks muutunud loo lõpus preemiaks ilusamaks, kuid kokku 13 korral oli teda kirjeldatud loos muidu kui ilusana. Sagedustabelitega, kus neid tulemusi võib võrrelda omavahel, võib tutvuda lisa A (Tabelid 1-4).

Tabel 5. Konfiguratiivne sagedus analüüs Versioon 1 elementidest 'VL.Preemia' ja Ilu'

Grupp	n	e	$\chi^2$	z	p
1 -1	4	0.90	10.62	3.26	0.0005601
0 -1	3	5.87	1.40	1.18	0.1180329
1 0	3	5.42	1.08	1.04	0.1493410
-1 0	2	1.35	0.31	0.55	0.2896957
1 1	1	1.68	0.27	0.52	0.3004724
0 1	12	10.90	0.11	0.33	0.3698864
0 0	37	35.23	0.09	0.30	0.3824965

Tabel 6. Konfiguratiivne sagedus analüüs Versioon 2 elementidest 'VL.Preemia' ja Ilu'

Grupp	n	e	$\chi^2$	z	p
-1 -1	1	0.41	0.83	0.91	0.1810698
1 1	4	3.03	0.31	0.55	0.2896986
0 1	4	4.83	0.14	0.38	0.3532136
0 0	17	15.69	0.11	0.33	0.3703939
1 0	9	9.86	0.08	0.27S	0.3918464
0 -1	14	14.48	0.02	0.13	0.4495280
<b>1 -1</b>	9	9.10	0.001	0.03	0.4863244

Tabel 7. Konfiguratiivne sagedus analüüs Versioon 1 elementidest 'PT.Preemia' ja Ilu'

Grupp	n	e	$\chi^2$	z	p
<b>-1 -1</b>	3	1.84	0.73	0.85	0.1967954
0 -1	4	5.16	0.26	0.51	0.3050822
-1 0	9	9.74	0.06	0.24	0.4066629
-1 1	3	3.42	0.05	0.23	0.4099614
0 0	28	27.26	0.02	0.14	0.4438879
0 1	10	9.58	0.02	0.14	0.4458935

Tabel 8. Konfiguratiivne sagedus analüüs Versioon 2 elementidest 'PT.Preemia' ja 'Ilu'

Grupp	n	e	$\chi^2$	z	p
1 0	3	9.39	4.35	2.08	0.0185431
0 0	18	11.73	3.35	1.83	0.0337021
1 1	5	2.45	2.66	1.63	0.0515374
1 -1	12	8.16	1.80	1.34	0.0896591
0 -1	6	10.20	1.73	1.32	0.0940726
0 1	1	3.06	1.39	1.18	0.1193808
-1 -1	2	1.63	0.08	0.29	0.3868669
-1 0	2	1.88	0.008	0.09	0.4643966

Märkus tabelitele 5 ja 6: Gruppide tähendused: 1 -1 = Vaeselaps alguses kole, kuid muutub lõpus ilusamaks; 0 -1 = Vaeselaps alguses kole, kuid lõpus ei mainita väljanägemise muutust; 1 0 = Vaeselapse väljanägemist ei mainita alguses, kuid lõpus muutub ilusamaks; -1 0 = Vaeselapse väljanägemist ei mainita alguses, kuid lõpus muutub koledamaks; 1 1 = Vaeselaps alguses ilus ja muutub lõpupoole ilusamaks; 0 1 = Vaeselaps alguses ilus, kuid lõpus ei mainita väljanägemise muutust; 0 0 = Vaeselapse väljanägemist ei mainita alguses ega lõpus

Märkus tabelitele 7 ja 8: Gruppide tähendused: 1 -1 = Peretütar alguses kole, kuid muutub lõpus ilusamaks; 0 -1 = Peretütar alguses kole, kuid lõpus ei mainita väljanägemise muutust; 1 0 = Peretütrel väljanägemist ei mainita alguses, kuid lõpus muutub ilusamaks; -1 0 = Peretütrel väljanägemist ei mainita alguses, kuid lõpus muutub koledamaks; 1 1 = Peretütar alguses ilus ja muutub lõpupoole ilusamaks; 0 1 = Peretütar alguses ilus, kuid lõpus ei mainita väljanägemise muutust; 0 0 = Peretütrel väljanägemist ei mainita alguses ega lõpus

'Ilu' elemendi ja 'VL.Preemia' ja 'PT.Preemia' vahelistest konfiguratiivsetest sagedus tabelitest tabelid 6 ja 7 ei sisalda ühtegi konfiguratsiooni, mis oleks juhuslikult oluliselt erineva sagedusega.

## Arutelu ja järeldused

Kuna katse valim on väike, ei saa tulemustest järeldada midagi kindlat. Tulemusi analüüsid proovime siiski leida võimalike tendentside ja hüpoteese, mida edaspidises uurimistöös kontrollida, vaadelda ja edasi uurida.

Töö alguses püstitatud hüpoteesid kinnitusid mingites osades ja teistes mitte. Hüpotees, et muinasjutu loogikale tavalised elemendid ja tegurid taasluuakse suurema tõenäosusega täpsel kujul, ebatavalised

ja ebaloogilised detailid meenuvad ebatäpselt või muutunud kujul, kinnitus mingite vaadeldud elementide puhul ja mingite elementide puhul mitte. Osade elementide puhul see hüpotees isegi teises ja ebaloogilist elementi mäletati paremini võrreldes loogilise elemendiga. Sama situatsioon on hüpoteesiga, et vanemad katseisikud kalduvad taaslooma muinasjutu kasutades skeeme ehk nõ loogilisemalt kui nooremad katseisikud – osade elementide puhul hüpotees leidis kinnitust, osade puhul mitte.

### *Peategelaste kirjeldused*

Analüüsides vastuseid elementide 'Headus' ja 'Ilu' osas, ei nõudnud me täpselt sama sõnastust kui kuuldus, rõhk oli headel ja halbadel isiksust kirjeldavatel sõnadel. Katseisikute vastustes kasutatud heade omadussõnade hulgas olid näiteks: tark, töökas, lahke, tegus ja heatahtlik. Halvad omadussõnad oli näiteks: rumal, ebaviisakas, õel ja "kurjust täis".

Loo versioonis 1 (edaspidi V1) jätsime isiksust kirjeldavad sõnad muutmata (vaeselaps hea, peretütar halb) ja versioonis 2 (edaspidi V2) pöörasime omadused teistpidi, tehes peretütrest hea ja vaeselasest halva.

Nagu tabelist 3 on näha, jätsid KL8V1 rohkem vastajad kirjutamata midagi peategelaste headuse kohta kui KL8V2 vastajad. Kuna versioonis 1 oli omadussõnad jäetud õiget pidi, võiks eeldada, et ebaloogilist ja/või ebatavalist elementi meenutati tihedamini, isegi kui mitte õigesti. KL4V2 katseisikud kirjutasid omadussõnad versiooni järgselt õigesti (peretütar hea, vaenelaps halb) ja valesti (vaenelaps hea, peretütar halb) sama võrra: 17,9%. KL8V2 vastustes 27,8% kirjutasid omadussõnad 'valesti' ja 22,2% 'õigesti'. V1 vastustes kumbgi grupp ei kirjutanud 'valesti', mis võiks näidata seda, et loogilise muinasjutu puhul katseisikud ei hakka meenutama lugu valesti ega ebaloogiliselt.

Elemendi tulemused sobituvad hüpoteesiga, et vanemad katseisikud pruugivad mäletada asju loogilisemalt. Isegi kui element oli kuuldud loos ebaloogiline (V2), KL8 katseisikutest 27,8% mäletasid asja "loogiliselt". 'Headus' elementi vaadeldes tundus vastustes olevat tendents, et asi, mis ei ole loogiline või on ebatavaline, jääb paremini meelde. Vähemalt paljudes vastustes mäletatakse, et selline element oli loos olemas, isegi kui vastuses elementi ei olla mainitud õigesti. KL8 versioonide vaheline erinevus, kui mitu korda 'Headus' element oli mainitud, oli peaaegu kahekordne. Kõikide gruppide kõike tavalisem vastus oli 'Headus' elemendi puhul siiski 0, ehk et elementi ei oldud mainitud üldse.

Järgmisena vaatlemise elementi 'Ilu': originaalloos vaeselaps on "ilus", peretütar "inetu". V1s on omadussõnad jäetud õigetpidi, V2 on need vahetanud kohta.

'Ilu' elemendi ja 'Headus' elemendi tulemusi vaadeldes peab arvestama sellega, et loos räägitakse ka hiljem tegelaste väljanägemisest kuid mitte otseselt tegelaste isikuomadustest. Tegelased saavad enda seikluse lõpus preemia/karistuse, mis muudab nende välist olemist. Originaalloos vaeselaps "muutus veelgi ilusamaks" ja peretütar muutub "veelgi koledamaks ja inetumaks". Katses kasutatud V1s muutuvad mõlemad tegelased koledamaks ja V2s muutuvad mõlemad tegelased ilusamaks. See võib mõjutada, kuidas loo algust meenutatakse – kui peretütar muutub loo lõpus "veelgi ilusamaks", võib sõnastusest eeldada, et ta oli alguses ka ilus. See võimaldab tagurpidi järeldamise, mis võib mõjutada alguses esinenud elemendi 'Ilu' meenutamist. Seda oli näha ka tulemustes: 'Headus' elementi ei oldud mäletatud valesti V1s, kus omadussõnad olid õigetpidi, kuid 'Ilu' elementi oli: KL4 10,4% vastustest kirjutas vastupidiselt ja KL8 11,1%. Seda omadust mäletati ka KL8 katseisikute puhul rohkem õigesti kui elementi 'Headus', isegi kui loos oli omadused 'ebaloogiliselt'. KL8V1 mäletas 22,2% õigesti ja KL8V2 52,8%. Siinkohal on ka võimalik, et hea tegelase kole väljanägemine ei ole samavõrra ebaloogiline, kui see, et tegelast, kes teeb kõik asjad tublisti ja hästi, kirjeldataks laisa ja tigidana. Teistes muinasjuttudes on selline ka palju tavalisem (nt Inetu pardipoeg) - vahest alguses kole tegelane saab lõpupool ilusamaks tänu tehtud heategude.

'Ilu' elemendis oli näha sama tendentsi, mida 'Headus' elemendi puhul ehk et asi, mis ei ole loogiline või on ebatavaline, jääb paremini meelde. KL4 vastustes seda ei olnud nii selgelt näha: V1 (loogiline) puhul jäeti element mainimata 66,7% vastustest ja V2 puhul 64,3. Versioonide vaheline erinevus tuli siiski mängu KL8 vastuste vahel: V1 oli element puudu 66,7% vastustest kuid V2 ainult 25%. 'Ilu' elementi mainiti ka üldiselt rohkem, kui 'Headus' elementi.

### *Kolm abivajajat*

Tendents, et ebaloogiline element jääb paremini meelde (isegi kui valesti), jätkub ka elemendis 'VL.Lehm' puhul, kuigi protsentuaalne erinevus on siiski väike. Tabel 3 näitab, et V1s ei meenutatud lehma tegelast vaeselapse puhul 11,1% kordadest, kuid pühvli tegelane ei jäänud kordagi meenutamata (isegi kui pühvli tegelase asemel oli näiteks piison või vasikas). See on jällegi vastu tööle püstitatud esimesele hüpoteesile, et loogiline element jääks paremini meelde.

Element 'VL.Lammas' tulemustes võib näha tagurpidi järeldamise mõju, nagu varem elemendis "Ilu". Tagurpidi järeldamine võib seletada, millepärast lamba tegelast mainiti vähem V2 vastustes

vaeselapse kohal, kuna lammas oli puudu hiljem loos. Samas protsentuaalselt erinevused on väiksed. Tabel 3st selgub, et V1s jättis lamba mainimata 14,6 % neljandikutest ja 16,7% kaheksandikutest. V2s olid numbrid 21,4% (KL4) ja 19,4% (KL8).

V2 element 'PT.Lammas' puhul, mäletasid kaheksandikud rohkem, et peretütar oleks kohtunud lambaga (27,8% võrreldes KL4 7,1%). Siinkohal peab siiski arvesse võtma ka vastused, kus kirjutati näiteks, et *"Ta [peretütar] kohas samu tegelasi, keda vaeslaps, aga ta võttis kõik saagi endale"* (Vastus nr 25). Sellised vastused on loomulikult keerulised, kuna on raske teha kindlaks, kas tegu on sellega, et vastaja tõesti mäletab et peretütar kohtus samade tegelastega. Samas terves töös on vaja suhtuda vastustesse niimoodi, et kirjutatud on nagu mäletatud, muidu oleks vastustest võimatu teha järeldusi. Kui võtta arvesse vastused, kus kirjutati, et peretütar kohtus samade tegelastega, siis on lõpptulemused erinevad. Siis mäletas V2s KL4, et peretütar kohtus lambaga 50% ja KL8 ainult 30,6%. See tulemus oleks vastupidine püstitatud hüpoteesile, et vanemad katseisikud mäletaksid lugu loogilisemalt kui nooremad.

Tähtis on ka vaadelda, milline langus juhtus lamba mainimise osas elementide 'VL.Lammas' ja 'PT.Lammas' vahel. Kui lugu oleks mäletatud igakord vastavalt kuuldule, peaks languse suurus V2s olema 100%. V2KL4 puhul oli langus 20-30%. Languse protsentuaalne ebatäpsus tuleneb sellest, et kaasa väiksema langusprotsendi hulka on arvestatud vastused, kus laps ei olnud (aja lõppemise tõttu) kirjutanud muinasjutu lõpuni. Kui kõik vastajad, kes ei jõudnud kirjutada 'PT.Lammas' elementi oleksid kirjutanud, et lammas esines ka peretütre puhul oleks langus 20%; kui kõik oleksid mäletanud õigesti, et lammas oli peretütre puhul puudu, oleks langus 30%. V2 KL8 puhul langus oli 51,9-55,9%.

V1s oli elementide vahel ka vastustes langus, isegi kui lamba tegelane esines kuuldud muinasjutus mõlema peategelase puhul. KL4 langus oli 17,4 -29,9% ja KL8 puhul 19,9-26,7%. Nende numbritega võrreldes on kõike suurem erinevus KL8te vahel (55,9% vs 26,7%). KL4 vahelised languste suurused olid umbes samad.

Element 'VL.Õunapuu' kohal oli vastupidi tendentsi võrreldes näiteks elemendiga 'Headus'. Headus' elementi vaadeldes esines vastustes tendents, et kui kuuldud muinasjutus oli ebaloogiline element, mainiti element tihedamini vastustes. Õunapuu tegelase puhul seda tendentsi polnud näha. V1s oli õunapuu element asendatud apelsinipuuga, V2s oli õunapuu jäetud õunapuuks. Nii vaenelaps kui ka peretütar kohtus mõlemas versioonis apelsinipuuga (V1) või õunapuuga (V2).

Kui element oleks jälgitud sama tendentsi kui 'Headus', siis oleks õunapuu jäetud rohkem mainimata V2 puhul. Tabel 3 näitab siiski vastupidised. V1 jäeti element mainimata KL4 ja KL8 vastustes 16,7%. V2 puhul jäeti element mainimata KL4 vastustes 3,6% ja KL8 2,8%. Numbrid on peaaegu samad ka element 'PT.Õunapuu' puhul - V1 jäeti element mainimata 31,2% (KL4) ja 33,3% (KL8). V2s olid numbrid 14,3% (KL4) ja 2,8% (KL8).

### *Preemia/Karistus*

'VL.PreemiaIllu' elemendis oli V1 ebaloogiline – vaeslapse tegelane käitus terve loo tublisti, kuid muutus siiski nn preemiaks koledaks. Olriki seadustega (1908) võrreldes, on selline element vastu jutuloogiga seadusele. V1 vastustes mäletati vaeslapse koledamaks muutumist harva: KL4 vastustest 4,2% meenutas selle elemendi õigesti ja KL8 vastustest 0%. Nõ valesti (ehk siis, et vaenelaps muutuks ilusamaks lõpus) mäletas KL4 vastustest 10,4% ja KL8 16,7%, ehk mõlemas vanuses mäletati elementi rohkem valesti, kuid loogilisemalt. See tulemus sobitub püstitatud hüpoteesiga, et asju pruugitakse mäletada loogiliselt.

'PT.PreemiaIllu' elemendis on V2 ebaloogiline – peretütre tegelane muutub lõpus ilusamaks, isegi kui ei ole teeninud seda näiteks hea ja tubli käitumisega. Peretütre ilusamaks muutumist mäletati rohkem kui vaeslapse koledaks muutumist. KL4 mäletas õigesti selle elemendi 14,3% ja KL8 47,2%. Versioon 2 kaheksandikute vastused on vastuolulised kahele töös esitatud hüpoteesile, kuna: 1) ebaloogilist elementi meenutati rohkem kui loogilist ja 2) vanemad katseisikud meenutasid ebaloogilist rohkem võrreldes noorematega.

### *Teised elemendid*

Kõike selgemini sobitusid esimese hüpoteesiga elemendi 'Harilik pliiats' tulemused. Muinasjuttude loogikale on omane, et loos ei mainita midagi üleliigset. Seda seletab näiteks Axel Olriki eepiliste seaduste 16-punktiline nimekiri, millest kolmandaks on skemaatilisuse seadus. Skemaatilisuse seadus määrab selle, et kõik loos olev on oluline jutu sisule. Hariliku pliiatsi olemas olek on vastu ka jutuloogika seadusele, mis määrab selle, et jutus pole motiive, mil pole mõju süžeele. 'Harilik pliiats' element esines ainult muinasjutu versioonis 1. Versioonis on kirjas: "Vaenelaps kõndis edasi ja nägi maas harilikku pliiatsit ja võttis selle endale". Pliiatsit ei mainita jutus enam hiljem ja seega ei ole see jutu sisule oluline. Olriki seadustele toetuva hüpoteesi järgi peaks siis harilik pliiats katseisikute kirjutustest ununema tõenäolisemalt kui näiteks lehma tegelane. V1 vastustest kirjutas pliiatsi



elementi KL4 vastajatest ainult 10,4% ja KL8 vastajatest mitte keegi. See tulemus on kooskõlas ka hüpoteesiga, et vanemate katseisikute puhul pruugivad loogilisus ja muinasjuttude seadused rohkem mõjutada mäletamise protsessi.

Element 'VL.MillegaPeseb' vaatles seda, millega vaeslapse tegelane peseb vanainimest. Originaalloos vaenelaps peseb vanainimese seebiga "ilusasti puhtaks". V1s on pesemise element jäetud samamoodi nagu originaalis, V2s vaenelaps peseb vanainimest mudaga, nagu vanainimene ise palub (*"Vanaeit vastas, et tal ei ole seepi vaja, vaenelaps korjaku väljast muda ja pesku teda sellega"*). Isegi kui V2s vaenelaps teeb niimoodi nagu vanainimene ise palub, on see siiski vastu Olriki tegevuse ühtsuse seadusele. Selle järgi võidakse eeldada, et peakangelane tegutseb teatud viisil (läbi loo). Seega vaeslapse üllatav "halvasti käitumine" ei sobitu üldise muinasjutuloogikaga. Siinkohal mäletas V2 puhul KL8 rohkem 'valesti' pesemise elementi. 8,3% kirjutasid, et vaenelaps pesi vanainimest seebiga – siiski suurem osa, 63,9%, mäletasid elemendi nagu kuuldud. Neljandas klassis V2 puhul mäletas seebiga pesemist 3,6% ja mudaga 60,7%. Seega element 'VL.MillegaPeseb' ei sobitu esimese esitatud hüpoteesiga, kuid sobitub hüpoteesiga, et vanemad kalduvad mäletama lugu loogilisemalt.

### *Järeldused*

Tabelist 2 selgub, et kaheksanda klassi õpilased vastasid sagedamini 7 elementi kümnest. Sellest võiks järeldada, et kaheksanda klassi õpilased kirjutasid elemendirikkamaid tekste või siis pikemaid tekste võrreldes neljanda klassi õpilastega. Töös hiljem käsitletakse võimalusi, mis on võinud mõjutada neljanda klassi õpilaste vastuste pikkusi (lk 28).

Tulemustest on näha, et mingid elemendid (nt 'Lehm/Pühvel' ja 'PT.Preemia') olid oma olemuselt vastu töös esitatud hüpoteesile, et loogilisi tunnuseid mäletatakse täpsemalt ja tihedamini. Siinkohal tulekski vaadelda, millest hüpoteesi paikapidamatus võib tuleneda. Üheks võimalikuks seletuseks on töös juba varem mainitud teooria, et kuulaja ei mäletaks loos võidusõidust sama tõenäoliselt seda, kuidas autojuht viskab maha kommipaberi kui seda, et üks autodest üllatavalt muutub 'Twinkieks'. Teooria jagab skeemi mitte sobituva informatsiooni kaheks: skeemile ebaoluline informatsioon ja skeemile vasturääkiv informatsioon. Kui element on väga vasturääkiv, pööratakse sellele rohkem tähelepanu ja jääb see paremini meelde (Brewer ja Nakamura, 1984, lk 51-52). Käesolevast uurimusest võiks siis eeldada, et näiteks pühvel tegelasena äratav rohkem tähelepanu või muidu on vastuolus laste muinasjutust olemasolevate skeemidega. Seda võimalikku seletust võiks tulevikus

vaadelda rohkem: millised elemendid/tegelased lähevad “piiri üle” ja muutuvad ebaolulisest vasturääkivaks?

Üheks töö huvitavamateks asjadeks on see, kuidas palju katseisikutel jäi meelde ühe kuulmiskorra käigus. Kui elemendid oleksid olnud näiteks sõnade nimekirjas, võib eeldada, et sõnad ei oleks jäänud nii lihtsasti meelde. See tendents on igapäevase mälu sarnane. Igapäevased sündmused ei pea korduma, et nad meelde jääks. Teiseks näiteks on filmid, mille süžeid, juhtumeid ja tegelasi vaatajad oskavad kirjeldada juba pärast üht vaatamist.

Isegi kui uurimuse keskmes oli spetsiifiline asi (muinasjutt), mida mäletada, võib tulemustest lähtuvalt püstitada hüpoteese ka teiste skeemide mõjuvõimu kohta. Nagu käesolev uurimus näitas, võib skeem mõjutada muinasjuttude mäletamist. Kui paigutada see teadmine laiemasse raamistikusse, mõjutavad skeemid ka üldisemalt mälu: edaspidi võidakse uurida, kas skeem “tavalisest” röövimisest/autoavariist/vägivallateost võib mõjutada näiteks politseis antuid tunnistusi. Tunnistaja ütlused võivad vahepeal jälgida erinevaid jutustamise printsiipe (lool on algus ja lõpp, jne; McLeod, 2009) ja on võimalik et näiteks lood röövimistest mõjutavad tunnistaja oma kogemuse meenutamist.

### *Töö puudused ja piirangud*

Üks töö selgeid puuduseid oli katse käik. Korraldasime katse alguses ainult Nõo koolis ja olime mõelnud, et kui Nõo koolis esineks probleeme protseduuriga, võiksime protseduuri vastavalt vajadustele kohandada ja kasutada Nõo kooli tulemusi pilootuuringuna. Kokku 38 õpilasest oli kuuel probleeme muinasjutu kirjutamisel katse ajalise piirangu tõttu – neljal alles teksti viimaste lausete puhul. Tagantjärele mõeldes oleks sellise tulemuse puhul võinud korrigeerida katse aega pikemaks, et kõikidel katseisikutel oleks olnud rohkem aega nii loo kirjutamiseks kui ka testile ja küsimustikule vastamiseks. Käesolevas töös osutus ajapuudus tõeliseks puuduseks – viimast vaadeldavat elementi ei jõudnud kirjutada neljanda klassi vastajatest versioonis 1 14,6% ja versioonis 2 21,4%; kaheksanda klassi vastajatest mõlemas versioonis 11,1%.

Mingitel juhtudel oli raske määrata, kas õpilane ei jõudnud kirjutada rohkem või kas ta lõpetaski loo selles kohas. Osadel juhtudel on võimalik, et katseisik on mäletanud näiteks muinasjutu kahte esimest aidatavat, kuid kolmandat ei ole mäletanud ja seega on jätnud loo lõpu kirjutamata – mitte ajalise piirangu tõttu. Siinkohal tuli meil subjektiivselt vaadelda tekste ja järeldada, kas tegu on jõudmatusega või lihtsalt mitte kirjutamisega. Seda probleemi võiks lahendada edasipidises uurimises

näiteks sellega, et paluda katseisikutel enne töö tagastamist märkida paberile, kas ta jõudis kirjutada loo lõpuni või mitte (selleks võib kasutada ka linnukese märkimist jah/ei lahtrisse).

Kolmas probleem seoses katse ajalise piiranguga on, et katse pikkust ei oldud määratletud protseduuris täpselt. Protseduuris oli katse teise osa (üles kirjutamise ja vastamise osa) jaoks määratud üks õppetund, mis oli kõikides katses osalenud koolides pikkuselt 45 minutit. Siiski koolide vahel on võinud esineda erinevusi – kui kaua näiteks on klassil kulunud aega rahuneda ja katsega alustada või muud sellist. Kui katsed uuesti korraldada, tuleks katse ajaline pikkus määrata täpselt minutites ja aeg tuleks määrata pikem kui 45 minutit.

Protseduuri täpsuses leidis ka veel teine probleem. Katseisikutele tuleks enne kirjaliku osa alustamisest selgelt väljendada, et nad kirjutaksid loo võimalikult täpselt üles. Kuna loos esineb kordamist (vaeslaps ja peretütar teevad mõlemad peaaegu täpselt samu asju) tuleks mainita, et kõik tegemised siiski lahti kirjutatakse. Käesolevas töös nimelt esines seda, et peretütre tegelase puhul kirjutati näiteks: *“Siis läks ta õde ka sinna aga tegi kõik endale võttes ja võtis kõige kenama karbi”* (katseisik nr 123) või *“Siis ütles peretütre ema, et peretütar läheks ka sinna kaevu ja ta läks, Ta tegi kõike sama mis vaeslapsgi”*. Selliste vastuste analüüsimisel esineb raskusi. Isegi kui katseisik kirjutab, et teine tegelane *“tegi kõike sama”*, võib juhtuda, et ta tegelikult ei mõtle seda. Peretütre tegelane ei teinud täpselt kõike sama, mis vaeslapse tegelane, kuid siiski paljudes vastustes oli nii kirjutatud. Versioonis 2 olime jättnud peretütre tegelase teelt lamba tegelase ära. Siiski neljanda klassi vastajatest 42,9% olid kirjutanud mingis vormis, et peretütar kohtus kõikide samade tegelastega kui vaeslaps, kes kohtus lambaga. Ainult 7,1% KL4 vastajatest oli kirjutanud lahti, et lammas esines ka peretütre puhul, 39,3% vastajatest olid jättnud lamba õigesti ära. Siinkohal tekibki küsimus, et kas tõesti 42,9% KL4 vastajatest mäletas, et lammas oleks esinenud ka peretütre puhul. Selline kalduvus toetaks hüpoteesi, et lugu taasluues inividid pruugivad meenutada muinasjutu loogilisemalt kui see tegelikkuses oli. Kui protseduuris oleks selgemini öeldud, et muinasjutt võimalikult täpselt, koos korduvate juhtumitega, lahti kirjutada, võiks selliseid järeldusi kindlamalt teha. Huvitavaks edaspidiseks uurimiseks võiks olla ka, et neljanda klassi vastajatel oli rohkem *“juhtus täpselt sama”* –vastamis-stiili. Versioon 2, kus õunapuu mainiti mõlema peategelase puhul, kirjutas KL4 vastajatest 50% et *“juhtus sama”* mis vaeslapse puhul, kuid KL8 vastajatest kirjutas nii ainult 5,6%. Edasipidises uurimises võiks vaadelda, kas selline jutustamiseviis ongi omasem nooremate klasside õpilastele või on tegu pigem ajapiirangust tuleneva aspektiga.

Üks töö puudustest on valim. Kui valim oleks suurem, võiks teha usaldusväärsemaid järeldusi tulemustest. Siin uurimuses on 130 katseisikut jaotatud neljaks – KL4V1, KL4V2, KL8V1 ja KL8V1. Seega ühe vaadeldava grupi suurus jääb väikseks. Kui värvati katses osalemiseks huvitatuid koole ja klasse, siis pöörati tähelepanu sellele, et igasse gruppi sattuks võrdne summa katseisikuid. Nõusoleku lehtede puudumise või näiteks katseisikute tervislikel põhjustel puudumise tõttu said võrdlusgrupid siiski erinevate suurusega – muinasjutu versiooni 1 puhul on neljanda klassi õpilasi 47, kuid kaheksandikke ainult 18.

Kui valim oleks olnud suurem, oleks saanud täpsustada ka protseduuri edaspidise uurimise jaoks. Kuna tegu on laste kirjutistega, on analüüsist suur osa kvalitatiivset. Ette tuli juhtumeid, kus ei olnud selge, kuidas vastust kodeerida. Üheks kodeeritavaks elemendiks/tegevuseks oli kaevu hüppamine. Versioonis 1 vaeslaps “hüppas kaevu”, kuid versioonis 2 kukkus vaeslapsel kedervars kaevu ja ta läks sellele järele. Vastaja nr. 83 (V1) kirjutas: *“Ühel päeval läks vaeslaps kaevu kus oli nn teine maailm”*. Vastuses ei mainita hüppamist ega teist viisi, kuidas kaevu “minnakse”. Siinkohal otsustati tegevus siiski kodeerida kui 1 (hüppamine), kuna tegelane tegutseb aktiivselt, et kaevu minna (vastupidiselt näiteks tegelase kukkumisele) ja vastuses mainita mingile asjale järele minemist. Vastaja nr. 95 (V1) kirjutas sama tegevuse kohta: *“Oli ori kes ketras tal kukkus midagi kaevu talt küsis kõik abi”*. Selle vastuse puhul otsustati tegevust kodeerida kui 0 (tegevust/elementi ei mainita), kuna vastusest ei tule selgesti välja, kas ja kuidas tegelane kaevu siseneb, isegi kui vastuses mainitakse kaev ja mingi asja kukkumine sinna. Kui vastuseid oleks rohkem, oleks tõenäoliselt selliseid ebaselgeid situatsioone ka. Kui ebaselguseid oleks rohkem, siis saaks nende põhjal järjekindlamalt määrata, kuidas sellise “erandi” suhtes toimida.

Kui teemat edasi uurida, siis oleks hea erinevate muinasjuttudega katsetada. Ühe kindla muinasjutu kasutamine võib seada katseisikud juba algusest peale erinevale tasemele – kindlasti on indiviide, kes on kasutatud muinasjutuga eelnevalt tuttavad ja neid, kes kuulevad juttu esimest korda alles katse ajal. Oma uurimistöös otsustasime kasutada Eestis kõike levinumat muinasjuttu – suurema tõenäosusega on siis jutt oma teemalt või süžeeelt juba mingil määral tuttav katseisikutele. Andersoni seadusele toetudes töötab rahvajuttude enesekontroll kindlamini siis, kui isik on kuulnud lugu mitu korda ja mitmest erinevast allikast – seda nimetas Anderson mitme allika printsiipiks (Seljamaa 2007, lk 902-904). Edaspidises uurimises võiks katses kasutatud muinasjutu kohta konkreetselt küsida, kas katseisik on seda juttu varem kuulnud või ei. Käesolevas töös küsitleti katseisikute üldist kokkupuudet muinasjuttudega, kuid mitte katses kasutatud spetsiifilise looga.

Edasipidises uuringus oleks ka huvipakkuv katsetada erinevate ajaliste intervallidega. Varasemalt on leitud, et pikemate säilitamise intervallide puhul kalduvad katseisikud toetuma rohkem skeemidele ja mälule üldisest teemast, sest spetsiifilised asjaolud on ununenud (Sulin ja Dooling, lk 262). Siinses töös oli kõikidel katseisikutel loo kuulmise ja taasloomise vahel kaks päeva. Huvitav oleks vaadelda, milliseks tulemused kujuneksid, kui kahe päeva asemel oleks näiteks nädal.

Tööd analüüsidis tuli tulemustest ilmsiks mitmeid huvitavaid seiku, millele selle töö raames ei olnud aega pühenduda. Üheks selliseks tähelepanekuks oli loo alguses olnud kaevu minemise/hüppamise süžee. Originaalloos ja versioonis 2 kukub vaeslapse kedervars kaevu ja ta läheb sellele järele. Versioonis s vaeslaps hüppab kaevu. Siiski Versioon 1 vastustes kaheksanda klassi vastajatest 44,4% kirjutasid, et vaeslaps kukkus kaevu. Kuidas muutub hüppamine kukkumiseks versioonis, kus kukkumist sõnana ei mainita kordagi? Samasse süžeesse liitub ka kedervarre element. Panime tähele, et versioonis, kus kedervarre kukkumist ei mainita (V1), ollakse tihedamini unustatud kedervars või üldiselt see, miks vaeselaps läks kaevu juurde (ketrama) – mainitakse näiteks, et vaeselaps läks vett tooma või läks kaevu juurde niisama. See sobituks töös esitatud hüpoteesiga, et elemendid, mis pole jutu süžee tarvis olulised, ununevad lihtsamini (nt eelmainitud hariliku pliiatsi element). Versioone luues ei tulnud meile meelde, et vaeslapse hüppamise tegu võiks mõjutada kedervarre elementi ja me kahjuks ei jõudnud selle puhul teha statistilist analüüsi. Kui edasipidises uurimises siiski neid samu meie loodud muinasjutu versioone kasutada, siis oleks see kindlasti üks element, mida võiks lähemaltki vaadelda.

Teine kindlasti põnev asjaolu, mida võiks vaadelda, on kas vaeslaps on nais- või meessoost. Kummaski loo versioonis ei täpsustata kummast soost vaeselaps on. Kõik teised inimesest tegelased on naissoost: pereema, peretütar ja vanaeit. Siiski paljudes vastustes toodi välja vaeslapse sugu – tavalisemalt määrati vaeselaps tüdrukuks, nt: *“Oli kord üks tüdruk”* (vastus nr 1), *“Elasid kord emaga kaks tütar [...]”* (vastus nr 2), *“Kord oli võõrasema kasutütar kedranud lõng kaevu ääres”* (vastus nr 4) ja *“Oli kord pere kus olid ema, tütar ja kasutütar”* (vastus nr 44). Paari vastuse puhul, oli vaeslaps siiski kirjutatud poisiks, nt: *“elas kord eit kellel oli rikas tütar, ja vaene vend [...]”* (vastus nr 31), *“Ükskord elas vaene talupoiss ja laisk peretütar ning perenaine”* (vastus nr 61) ja *“Elas üks kord vaene poiss ja laisk pere tütar”* (vastus nr 100). Seda varieerumist võiks vaadelda – kas näiteks vastaja oma sugu mõjutab vaeslapse soo määramist? Kui tegelane on meessoost, kas ta siis preemiaks ikka muutub ilusamaks?

Töö alguses oleksime tahtnud ka püstitada hüpoteesi, et katse katseisikud, kes loevad/kuulevad muinasjutte rohkem, kalduvad taaslooma muinasjutu loogilisemalt, kuna skeem muinasjutust pruugib olla määratletum. Hüpoteesist lähtuvalt lisasime katses kasutatud küsimustiku osa, kus küsitleti laste kokkupuudet muinasjuttudega oma vaba-ajal. Vastuseid analüüsima hakates saime siiski aru, et küsimustik oli liiga piiritletud, et sellest võiks järeldada laste muinasjutu skeemi tugevust. Lapsed on kokkupuutes muinasjuttudega ka paljudes muudes vormides: filmid, kirjandus (kus loogika võib olla sama, mis muinasjutus), suulised lühivormid jne. Katseisikute varasemat kokkupuudet muinasjuttude erinevate vormidega võiks siiski edasipidises uurimises vaadelda ja uurida, kuidas see võib mõjutada erinevate skeemide tugevdusele.

## Viited

- Anderson, W.(1923).** *Kaiser und Abt: die Geschichte eines Schwanks*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia - viidatud Seljamaa, 2007.
- Bartlett, F.C. (1920).** Some experiments on the reproduction of folk-stories. *Folklore, Vol. 31, No. 1*, lk 30-47.
- Bettelheim, B. (2007).** *Muinasjuttude võlujõud. Muinasjuttude tähtsus ja tähendus*. Tallinn: Atlex. Originaal: *The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales. (1977): Vintage*
- Bottigheimer, R. (2003).** The ultimate fairy tale: Oral transmission in a literate world. lk 57-70 (ed) Davidson, H.E. & Chaudri, A. *A Companion to the Fairy Tale*. Rochester, NY: D.S.Brewer.
- Brewer, W.F., & Nakamura, G.V. (1984).** The nature and functions of schemas. *Technical Report No. 325*. Champaign, Illinois: University of Illinois at Urbana-Champaign.
- Carpenter, P.A., & Just, M.A. (1986).** Cognitive processes in reading. *Reading comprehension: From research to practice*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. lk 11-29. – viidatud Robbins, 1994.
- Gleitman, H., Gross, J., & Reisberg, D. (2011).** Memory. Snavely, S (ed). *Psychology* (8<sup>th</sup> ed., pp. 301-339). New York, NY: W.W.Norton & Company.
- Johansson, J., & Hannula, M. S. (2014).** How do Finnish children express care and justice in comic strips and written narratives? *Journal of Moral Education, Vol. 43, No. 4*, 516-531. doi:10.1080/03057240.2014.900481
- Järv, R., Kaasik, M., & Toomeos-Orglaan, K. (Ed). (2009).** *Monumenta Estoniae Antiquae V. Eesti muinasjutud. I:1. Imemuinasjutud*. Tartu: Eesti kirjandusmuuseumi teaduskirjandus.
- McLeod, S.A. (2009).** Eyewitness testimony. Retrieved from <https://www.simplypsychology.org/eyewitness-testimony.html>
- Robbins, Suzanne. (1994).** Making connections through the use of fairy tales (Magistri lõputöö, California State University, San Bernardino). *Theses Digitalization Project*. 914.
- Seljamaa, E-H. (2007).** Täiustatud tõde ehk Walter Andersoni rahvajuttude enesekontrolli seadus\*. *Keel ja Kirjandus 11/2007*, lk 888-906.
- Sulin, R.A., & Dooling, D. J. (1974).** Intrusion of a thematic idea in retention of prose. *Journal of Experimental Psychology. Vol. 103, No.2*, lk 255-262.

**Trousdale, A. (1989).** Who's afraid of the Big, Bad Wolf? *Children's Literature in Education*, Vol. 20, No. 2, lk 69-79.

**Wesselski, A. (1931).** Versuch einer Theorie des Märchens. Reichenberg i.B. lk 127-131 - viidatud tekstis Bottigheimer, 2003

**Wilson, P.T., & Anderson, R.C. (1986).** What they don't know will hurt them: The role of prior knowledge in reading comprehension. J.Orasanu (Ed). *Reading comprehension: From research to practice*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. Lk 31-48 – viidatud tekstis Robbins, 1994

## Lisad

A – Sagedustabelid elementidest 'Ilu', 'Headus', 'VL.Preemia' ja 'PT.Preemia'

B – Keelelise oskuse test

C – Küsimustik muinasjuttudest

D – Muinasjutu versioon 1 & Muinasjutu versioon 2

E – Elementide lahti seletused

---

## LISA A

Tabel 1. Sagedustabel: Versioon 1 vaeselapse alguses esitatud väljanägemise kirjeldus (Element 'VL.Ilu) seoses lõpupo ol esitatud preemiaga (VL.Preemia Ilu)

	VL. Ilu		
VL.Preemiallu	-1	0	1
-1	0	2	0
0	3	37	12

Tabel 2. Sagedustabel: Versioon 2 vaeselapse alguses esitatud väljanägemise kirjeldus (Element 'VL.Ilu) seoses lõpupo ol esitatud preemiaga (VL.Preemia Ilu)

	VL. Ilu		
VL.Preemiallu	-1	0	1
-1	1	0	0
0	14	17	4
1	10	9	4



Tabel 3. Sagedustabel: Versioon 1 peretütre alguses esitatud väljanägemise kirjeldus (Element 'PT.Ilu') seoses lõpupool esitatud preemiaga (PT.Preemia)

	PT. Ilu		
PT.Preemia	-1	0	1
-1	3	9	3
0	4	28	10

Tabel 4. Sagedustabel: Versioon 2 vaeselapse alguses esitatud väljanägemise kirjeldus (Element 'PT.Ilu') seoses lõpupool esitatud preemiaga (PT.Preemia)

	PT. Ilu		
PT.Preemia	-1	0	1
-1	2	2	0
0	6	18	1
1	13	3	5

---

*LISA B*

## KUNSTNIK KÜLM

### Fred Jüssi

Sügishommikul võib juhtuda, et köögiaknal kuulub koputust. Kui nii, siis on see tingimata tihane. Rasvatihane. Tihane üksi teab, miks ta just köögiaknale koputab. Võib-olla tahab ta sellega ütelda: "Palun pekki!" Aga tihase koputus võib muudki tähendada. Näiteks seda, et väljas on tööle hakanud kunstnik Kül. Kül on väga mitmekülgne kunstnik. Ta loob talvemoodi kasukat kandvatele metsloomadele, valmistab jääkaasi jõgedele ja järvedele, lompidest - tiikidest rääkimata. Ja see toimub üsna varsti pärast sügisvärvide näituse mahavõtmist. Umbes samal ajal algavad ka eeltööd suuremate jääehistööde loomiseks. Need on esimesed hallamustrid rohus ja pisemad jääpurikad - vägevate, orelivilesid meenutavate purikaridade eelkäijad katuseräästas. Edasi tulevad juba tõsisem talvine härmatis ja jäälilled akendel oma lõputus mitmekesisuses. Jäälilli istutab kunstnik Kül ka jõejääle, kui nende valmistamiseks juhtub käepärast olema veeauru, aga jää peal on need siis sootuks teistsugused kui aknaklaasil.

Põnevamaid teoseid hakkab Kül looma aga varakevadel, kui päikese võim lumesulaveed liikvele päästab. Siis sünnib see nõnda. Päeval päike sulatab. Lumest saavad veenired. Nired, teadagi, tõttavad kraavidesse, ojaadesse ja jõgedesse, kus nad siis kokku saavad. Selle veega alustab kunstnik Kül õhtujaheduses tööd: loob peened pitsid vetteulatuvatele raagudele, kraed ja krantsid ümber kivide ja palginottide ning imelised moodustised jääservadele. Mõnikord tuletavad need meelde linnade kontuure või

lumiseid mäetippe, linikuservi või piparkoogikaunistusi. Inimnägusid ning loomakoonusidki leidub teinekord kunstnik Külma loomingus, ja õige kummalisi!

Parim aeg Külma kunstiga tutvust teha on hommikutund, kui taevasse tõusnud päike pole seda veel laastama jõudnud hakata. Kükitad mõne ojakese kaldale või kummardad nire kohale ja oledki otsekui muinasjutus.

## Test

### 1. Millal võib kuulda rasvatihase koputust köögiaknal?

.....

### 2. Mida võib tähendada tihase koputus?

a) .....

b) .....

### 3. Mida on tarvis jäälillede valmistamiseks jõeääle?

a) kanget külma

b) siledat jääd

c) veeauru

d) suurt tuisku

### 4. Millal valmivad kunstnikul kõige põnevamad teosed?

a) südatalvel

b) varakevadel

c) reedeti

### 5. Mida tuletavad kunstnik Külma teosed meelde pala autorile?

a) inimnägusid

b) loomakoonusid

c) lumiseid mäetippe

d) kevadlilli

e) linikuservi

f) piparkoogikaunistusi

g) metsa

h) kardinamustrit

i) linnuparve

j) linnade kontuure

### 6. Millal on parim aeg Külma kunstiga tutvumiseks?

a) õhtuhakul

b) varahommikul

c) pealelõunal

---

LISA C

**Küsimustik muinasjuttudest**

**1. Kui tihti Sulle loetakse muinasjutte kodus? Värvige palgist nii palju, kui õige on.**

Mitte kunagi  
Iga päev

Mõnikord

**2. Kui tihti Sina ise loed muinasjutte? Värvige palgist nii palju, kui õige on.**

Mitte kunagi

Mõnikord

Iga päev

**3. Kas Sulle etteloetud muinasjutt “Vaeselaps ja peretütar” meeldis? Värvige palgist nii palju, kui õige on.**

Üldse mitte  
Meeldis väga

Enam-vähem

**4. Kas muinasjutt “Vaeselaps ja peretütar” oli huvitav? Värvige palgist nii palju, kui õige on.**

Üldse mitte  
huvitav

Enam-vähem

Väga

**5. Kas sa rääkisid sellest muinasjutust teistele (perele, sõpradele) viimaste päevade jooksul?**

(    ) Jah

(    ) Ei

LISA D

## 1. VERSIOON

Kord elasid peretütar ja vaenelaps. Peretütar oli tige, laisk ja inetu, vaeslaps aga virk, ilus ja helde kõigi vastu, seejuures veel hoolas ja tähelepanelik.

Kord saatis ema vaeselapse kaevu ääre ketrama. Vaenelaps hüppas kaevu ja jõudis teise maailma, kus nägi ta ilusat rohelist teed kaugusse minevat. Ta hakkas teed mööda edasi minema. Eemal nägi ta lehma. See palus: “Lüpsa mind, lüpsa mind, mul udar kangesti valutab. Saad poole piimast endale”. Vaenelaps lüpsis lehma ära, aga ei võtnud endale tilkagi piima.

Edasi minnes tuli temale pika villaga lammas vastu, kes palus: “Püga mind, püga mind, kulla laps! Saad poole villa endale”. Vaenelaps pügas lamba ära, pani kogu villa talle kaasa.

Edasi minnes nägi ta tee ääres apelsinipuud, kes palus: “Raputa mind, raputa mind, apelsinidest mind puhasta! Saad poole apelsinidest endale”. Vaeselaps raputas, kuid jätab kõik apelsinid puu alla. Vaenelaps kõndis edasi ja nägi maas harilikku pliiatsit ja võttis selle endale.

Vaenelaps läks edasi ja jõudis maja juurde. Maja ees istus üks vanaeit ja palus end sauna viia. Vaenelaps küsis: “Kuidas ma sind lavale aitan?”. Vanaeit ütles: “Võta juustest kinni ja kisu lavale!”. Vaenelaps ei teinud nii, vaid võttis vanakese sülle ja tõstis lavale.

Vaenelaps küsis, kust ma viha saan. Vanaeit ütles, et too väljast nõgesid. Vaenelaps tegi aga hea viha pehmetest kaseokstest ja vihtles vanaeite sellega.

Vaenelaps küsis järgmisena: “Ei tea, kust ma seepi saan, et sind pesta”. Vanaeit vastas, et tal ei ole seepi vaja, vaenelaps korjaku väljast muda ja pesku teda sellega. Vaenelaps ei teinud nii, vaid leidis saunast tükikese seepi ja pesi vanaeide sellega ilusasti puhtaks.

Kui nad saunast välja tulid, viis vanaeit ta kõrvaltuppa, kus oli igasugu karpe ja kaste – nii ilusaid ja kuldseid kui ka koledaid ja tõrvaseid. Vanaeit ütles, et vaenelaps valiks ühe enesele vaevatasuks. Vaenelaps valis alandliku meelega kõige lihtsama karbi enesele ja läks koju. Kui ta karbi lahti tegi, muutus ta veelgi koledamaks kui enne. Karp oli täis kulda ja varandust. Kui perenaine seda nägi, käskis ta oma tütrele ka kaevu äärde ketrama minna.

Peretütar läks kaevu äärde ja viskas kedervarre kaevu. Ise hüppas järele. Ta jõudis teise maailma nagu vaenelaps ja nägi ilusat rohelist teed kaugusse minevat. Ta hakkas teed mööda edasi minema.

Eemal nägi ta lehma. See palus: “Lüpsa mind, lüpsa mind, mul udar kangesti valutab. Saad poole piima endale”. Peretütar lüpsis lehma ära, aga võttis kõik piima endale.

Edasi minnes tuli temale pika villaga lammas vastu, kes palus: “Püga mind, püga mind, kulla laps! Saad poole villa endale”. Peretütar öelnud talle, et temale ei ole sellise mõttetuse jaoks aega ja kõndinud edasi.

Edasi minnes nägi ta tee ääres apelsinipuud, kes palus: “Raputa mind, raputa mind, apelsinidest mind puhasta! Saad poole apelsinidest endale”. Peretütar raputas, kuid sõi kõik apelsinid ise ära.

Peretütar läks edasi ja jõudis maja juurde. Maja ees istus üks naine ja palus end sauna viia.

Peretütar küsis: “Kuidas ma sind lavale aitan?”. Naine ütles: “Võta juustest kinni ja kisu lavale!”. Peretütar võttis naise juustest kinni ja kiskus ta lavale.

Peretütar küsis, kust ma viha saan. Naine öelnud, et too väljast nõgeseid. Peretütar tegi nii ja vihtles naist valusasti nõgestega.

Peretütar küsis järgmisena: “Ei tea, kust ma seepi saan, et sind pesta”. Naine vastas, et tal ei ole seepi vaja, peretütar korjaku väljast muda ja pesku teda sellega. Peretütar tegigi nii.

Kui nad saunast välja tulid, viis naine ta kõrvaltuppa, kus oli igasugu karpe ja kaste – nii ilusaid ja kuldseid kui ka koledaid ja tõrvaseid. Naine ütleb, et peretütar valiks ühe enesele vaevatasuks. Peretütar valis kõige uhkema kuldse karbi. Peretütar läks koju, kutsus ema kohale ja nad tegid karbi lahti. Karbi seest tuli välja tuli ja tõrv, mis põletas kogu nende varanduse maha ja tegi peretütrel veelgi koledamaks ja inetumaks.

## 2. VERSIOON

Kord elasid peretütar ja vaenelaps. Peretütar oli virk, ilus ja helde kõigi vastu, vaeslaps aga tige, laisk ja inetu.

Kord saatis ema vaeselapse kaevu ääre ketrama. Kedrates kukkus aga vaeselapse kedervars kaevu. Vaenelaps läks sellele järele ja jõudis teise maailma, kus nägi ta ilusat rohelist teed kaugusse minevat. Ta hakkas teed mööda edasi minema.

Eemal nägi ta pühvlit. See palus: “Lüpsa mind, lüpsa mind, mul udar kangesti valutab. Saad poole piima endale”. Vaenelaps lüpsis pühvli ära, aga ei võtnud endale tilkagi piima.

Edasi minnes tuli temale pika villaga lammas vastu, kes palus: “Püga mind, püga mind, kulla laps! Saad pool villa endale”. Vaenelaps pügas lamba ära, pani kogu villa talle kaasa.

Edasi minnes näinud ta tee ääres õunapuud, kes palus: “Raputa mind, raputa mind, õunadest mind puhasta! Saad pooled õunad endale”. Vaeselaps raputas, kuid jättis kõik õunad puu alla.

Vaenelaps läks edasi ja jõudis maja juurde. Sauna ees istus üks vanaeit.

Vaenelaps küsis: “Kuidas ma sind lavale aitan?”. Vanaeit ütles: “Võta juustest kinni ja kisu lavale!”. Vaenelaps ei teinud nii, vaid võttis vanakese sülle ja tõstis lavale.

Vaenelaps küsis, kust ma viha saan. Vanaeit ütles, et too väljast nõgeseid. Vaenelaps tegi aga hea viha pehmetest kaseokstest ja vihtles vanaeit sellega.

Vaenelaps küsis järgmisena: “Ei tea, kust ma seepi saan, et sind pesta”. Vanaeit vastas, et tal ei ole seepi vaja, vaenelaps korjaku väljast muda ja pesku teda sellega. Vaenelaps läks välja, korjas muda ja pesi vanaeite sellega.

Kui nad saunast välja tulid, viis vanaeit ta kõrvaltuppa, kus oli igasugu karpe ja kaste – nii ilusaid ja kuldseid kui ka koledaid ja tõrvaseid. Vanaeit ütles, et vaenelaps valiks ühe enesele vaevatasuks. Vaenelaps valis alandliku meelega kõige lihtsama karbi ja läks koju. Kui ta karbi lahti tegi, muutus ta veelgi ilusamaks. Karp on täis kulda ja varandust. Kui perenaine seda nägi, käskis ta oma tütrele ka kaevu äärde ketrama minna.

Peretütar läks kaevu äärde ja viskas kedervarre kaevu. Ise hüppas järele. Ta jõudis teise maailma nagu vaenelaps ja nägi ilusat rohelist teed kaugusse minevat. Ta hakkas teed mööda edasi minema.

Eemal nägi ta pühvli. See palus: “Lüpsa mind, lüpsa mind, mul udar kangesti valutab. Saad poole piima endale”. Peretütar lüpsis pühvli ära, aga võttis kõik piima endale.

Edasi minnes nägi ta tee ääres õunapuud, kes palus: “Raputa mind, raputa mind, õunadest mind puhasta! Saad pooled õunad endale”. Peretütar raputas, kuid sõi kõik õunad ise ära.

Peretütar läks edasi ja jõudis maja juurde. Maja ümber oli palju ilusaid lilli. Maja ees istus üks vanaeit ja palus ennast sauna viia.

Peretütar küsis: “Kuidas ma sind lavale aitan?”. Vanaeit ütles: “Võta juustest kinni ja kisu lavale!”. Peretütar võttis vanaeite juustest kinni ja kiskus ta lavale.

Peretütar küsis, kust ma viha saan. Vanaeit öelnud, et too väljast nõgeseid. Peretütar tegi nii ja vihtles vanaeite valusasti nõgestega.

Peretütar küsis järgmisena: “Ei tea, kust ma seepi saan, et sind pesta”. Vanaeit vastas, et tal ei ole seepi vaja, peretütar korjaku väljast muda ja pesku teda sellega. Peretütar tegigi nii.

Kui nad saunast välja tulid, viis vanaeit ta kõrvaltuppa, kus oli igasugu karpe ja kaste – nii ilusaid ja kuldseid kui ka koledaid ja tõrvaseid. Vanaeit ütleb, et peretütar valiks ühe enesele vaevatasuks. Peretütar valis kõige uhkema kuldse karbi. Peretütar läks koju, kutsus enda ema kohale ja nad tegid karbi lahti. Karbi seest tuli välja tuli ja tõrv, mis põletas kogu nende varanduse maha ja tegi peretütrest veelgi ilusama.

---

## LISA E

### Elementide lahti seletamised

#### Headus

- 1 – Vaenelaps on hea (vm moraalselt hea omadus nt abivalmis, sõbralik, lahke) ja/või peretütar on halb (vm moraalselt halb omadus nt tige, laisk)
- 0 – Tegelaste kirjeldustes ei mainita moraalseid tunnuseid
- -1 – Peretütar on (moraalselt) hea, vaenelaps (moraalselt) halb
- M – Muutunud (nt kood 34, kus mõlemad lapsed on töökad ja abivalmid)

#### Ilu

- 1 – Vaenelaps ilus (vm väljanägemisega seotud positiivne sõna) ja/või peretütar on kole
- 0 – Tegelaste kirjeldustes ei mainita väljanägemist
- -1 – Peretütar on ilus, vaenelaps kole
- M – Muutunud (nt kood 54, kus mõlemad lapsed on ilusad)

#### Kaev

- 1 – Vaenelaps läheb/hüppab kedervarrele järele/järgi. Oluline tunnust mingile asjale järele minemine

- 0 – Kaevu ei mainita ültse ja/või kaevu asemel saadakse mingi teise asja kaudu teise maailmasse (nt auk, veekogumik)
- H – Vaenelaps hüppas kaevu (ei ole öeldud, et läheks mingile asjale järele > aktiivne panus kaevu saamiseks)
- K – Vaenelaps kukkus või sattus kuidagi (nt lendas) kaevu – ei lähe asjadele järele, passiivne panus kaevu saamiseks
- M – Muutunud (nt et pereema ütleb, et tuleb kaevu hüpata, kuid ei ole öeldud, et ta peab minema kedervarrelle (vms) järele)

**VL. Lehm**

- 1 – Vaenelaps kohtub lehmaga
- -1 – Vaenelaps kohtub pühvliga (ka teistes kirjutamisvormides, nt püfel (Kood 126), pühhvél (Kood 35))
- 0 – Lehma või teist tegelast, kes oleks lehma asemel, ei mainita
- M – Lehma/pühvli tegelane on olemas, kuid muutunud kujul (nt piison, veis, vasikas)

**VL. Piim**

- 1 – Vaenelaps jätab kogu piima lehmale/pühvlile/vms
- 0 – Ei mainita, mida tehakse piimaga
- -0,5 – Vaenelaps võtab/joob poole piimast endale
- -1 – Vaenelaps võtab/joob kõik piima

**VL. Lammas**

- 1 – Vaenelaps kohtub lambaga
- 0 – Lammast või lamba asemel olevat tegelast ei ole
- M – Vaenelaps kohtub lambaga, kuid ta on muutunud kujul (nt kits)

**VL. Vill**

- 1 – Vaenelaps jätab kogu villa lambale/vms
- 0 – Ei mainita, mida tehakse villaga
- -0,5 – Vaenelaps võtab poole villa endale
- -1 – Vaenelaps võtab kõik villa endale

**VL. Õunapuu**

- 1 – Vaeselapsel tuleb tee peal vastu õunapuu
- -1 – Vaeselapsel tuleb tee peal vastu apelsinipuu
- 0 – Mingid puud ei mainita
- M – Muutunud (näiteks puu, mandariinipuu, pirnipuu)

**VL. Viljad**

- 1 – Vaenelaps jätab kõik viljad puule
- 0 – Ei mainita, mida tehakse viljadega
- -0,5 – Vaenelaps võtab/sööb pooled viljad endale
- -1 – Vaenelaps võtab/sööb kõik viljad

**Harilikpliats**

- 1 – Harilikupliatsi mainitakse
- 0 – Harilikupliatsi ei mainita
- M – Harilikupliats on muutunud mingiks teiseks asjaks

**VL. Vanaeit**

- 1 – Vaenelaps kohtub vana naissoost tegelasega
- 0 – Mingid inimesest tegelast ei mainita

- -1 – Vaenelaps kohtub naissoost tegelasega, kuid vanust ei mainita (ehk siis oluline on, et tegelane kellega kohtutakse ei ole vana)
- M – Vaenelaps kohtub mingi muutunud inimesest tegelasega (nt vanainimene, vanamees)

**VL. MillegaPeseb**

- 1: Vaenelaps peseb vanaeide seebiga
- -1: Vaenelaps peseb vanaeide mudaga
- 0: Ei mainita pesemist
- M: Vaenelaps peseb vanaeide mingi teise asjaga
- EK – Ei jõudnud kirjutada

**VL. PreemiaIlle**

- 1 – Vaenelaps muutub ilusa(ma)ks
- 0 – Preemiaga seoses ei mainita tegelase välja nägemise muutumist
- -1 – Vaenelaps muutub koleda(ma)ks
- EK – Ei jõudnud kirjutada

**PT. Viskas**

- 1 – Peretütar viskab midagi (kedervarre) kaevu
- 0 – Ei ole mainitud asjade (nt kedervarre) viskamist/kukkumist kaevu loo selles kohas
- -1 – Peretütrel kukub midagi (kedervars) kaevu
- EK – Ei jõudnud kirjutada

**PT. Hüppas**

- 1 – Peretütar hüppab kaevu
- K – Peretütar kukub kaevu
- 0 – Kaevu ei mainita ja/või kaevu asemel on mingi teine asi (nt auk)
- M – Kaevu hüppamise süžee on muutunud (nt kaevu minnakse nõoriga, ema käskis hüpata)
- J – Peretütar läheb mingile asjale (nt kedervarrele) järele
- L – Peretütar läheb kaevu (ei olla täpsustatud viisi, kuid siiski mainitakse kaev ja et selle kaudu saadakse teise maailma)
- EK – Ei jõudnud kirjutada

**PT. Lehm**

- 1 – Peretütar kohtub lehmaga
- -1 – Peretütar kohtub pühvliga (ka teistes kirjutamisvormides, nt püfel (Kood 126), pühhvel (Kood 35))
- 0 – Lehma või teist tegelast, kes oleks lehma asemel, ei mainita
- M – Lehma/pühvli tegelane on olemas, kuid muutunud kujul (nt piison, veis, vasikas)
- EK – Ei jõudnud kirjutada
- S – Mainitakse, et peretütar teeb samu asju/kohtub samade tegelastega kui vaenelaps. Pärast S'i sulgudes, mida vaenelaps tegi

**PT. Piim**

- 1 – Peretütar jätab kogu piima lehmale/pühvlile/vms
- 0 – Ei mainita, mida tehakse piimaga
- -0,5 – Peretütar võtab/joob poole piimast endale
- -1 – Peretütar võtab/joob kõik piima
- EK – Ei jõudnud kirjutada
- S – Mainitakse, et peretütar teeb samu asju kui vaenelaps. Pärast S'i sulgudes, mida vaenelaps tegi



**PT. Lammast**

- 1 – Peretütar kohtub lambaga
- 0 – Lammast või lamba asemel olevat tegelast ei ole
- M – Peretütar kohtub lambaga, kuid ta on muutunud kujul (nt kits)
- EK – Ei jõudnud kirjutada
- S – Mainitakse, et peretütar teeb samu asju/kohtub samade tegelastega kui vaenelaps. Pärast S'i sulgudes, mida vaenelaps tegi

**PT. Vill**

- 1 – Peretütar jätab kogu villa lambale/vms
- 0 – Ei mainita, mida tehakse villaga
- -0,5 – Peretütar võtab poole villa endale
- -1 – Peretütar võtab kõik villa endale
- EK – Ei jõudnud kirjutada
- S – Mainitakse, et peretütar teeb samu asju kui vaenelaps. Pärast S'i sulgudes, mida vaenelaps tegi

**PT. Õunapuu**

- 1 – Peretütrel tuleb tee peal vastu õunapuu
- -1 – Peretütrel tuleb tee peal vastu apelsinipuu
- 0 – Mingid puud ei mainita
- M – Muutunud (näiteks puu, mandariinipuu, pirnipuu)
- EK – Ei jõudnud kirjutada
- S – Mainitakse, et peretütar teeb samu asju/kohtub samade tegelastega kui vaenelaps. Pärast S'i sulgudes, mida vaenelaps tegi

**PT. Viljad**

- 1 – Peretütar jätab kõik viljad puule
- 0 – Ei mainita, mida tehakse viljadega
- -0,5 – Peretütar võtab/sööb pooled viljad endale
- -1 – Peretütar võtab/sööb kõik viljad
- EK – Ei jõudnud kirjutada
- S – Mainitakse, et peretütar teeb samu asju kui vaenelaps. Pärast S'i sulgudes, mida vaenelaps tegi

**Lilled**

- 1: Maja ümber on palju lilli
- 0: Ei mainita maja ümbrust eraldi
- EK – Ei jõudnud kirjutada

**PT. Vanaeit**

- 1 – Peretütar kohtub vana naissoost tegelasega
- 0 – Mingid inimesest tegelast ei mainita
- -1 – Peretütar kohtub naissoost tegelasega, kuid vanust ei mainita (ehk siis oluline on, et tegelane kellega kohtutakse ei ole vana)
- M – Peretütar kohtub mingi muutunud inimesest tegelasega (nt vananimene, vanamees)
- S – Mainitakse, et peretütar teeb samu asju kui vaenelaps. Pärast S'i sulgudes, mida vaenelaps tegi

**PT. MillegaPeseb**

- 1: Peretütar peseb vanaeide seebiga
- -1: Peretütar peseb vanaeide mudaga
- 0: ei mainita pesemist

- M: Peretütar peseb vanaeide mingi teise asjaga
- EK – Ei jõudnud kirjutada
- S – Mainitakse, et peretütar teeb samu asju kui vaenelaps. Pärast S'i sulgudes, mida vaenelaps tegi

**PT. Preemiaflu**

- 1 – Peretütar muutub ilusa(ma)ks
- 0 – Preemiaga seoses ei mainita tegelase välja nägemise muutumist
- -1 – Peretütar muutub koleda(ma)ks
- EK – Ei jõudnud kirjutada

*Käesolevaga kinnitan, et olen korrektselt viidanud kõigile oma töös kasutatud teiste autorite poolt loodud kirjalikele töödele, lausetele, mõtetele, ideedele või andmetele.*

*Olen nõus oma töö avaldamisega Tartu Ülikooli digitaalarhiivis DSpace.*

Meeri Ott